游戏是人类的天性　批评是前进的动力

第三辑

游戏批评

三地四人谈

冲突与融合

电子游戏与电脑游戏

太正风情记—《樱大战》之美

射击游戏的未来之路

三栖人：GTO 史上最麻辣的教师

光荣公司的SLG世界

恶魔城—吸血鬼的噩梦

期待游戏业返璞归真

一个女孩眼中的暴力游戏

2000.11.1

次世代丛书

游戏批评

第三辑

游戏批评 第三辑

连载篇

资料篇

游戏批评(第三辑)
电子游戏软件杂志社编
责编:海鹰

出版发行:内蒙古文化出版社
(海拉尔市河东新春路)
印　　刷:北京新特印刷厂
装帧设计:文心
开本:850×1168毫米　大1/32
印张:4.5　字数:120千字
2000年9月第1版

ISBN 7-80506-867-4/G·177　　定价:6.50元

编 者 的 话

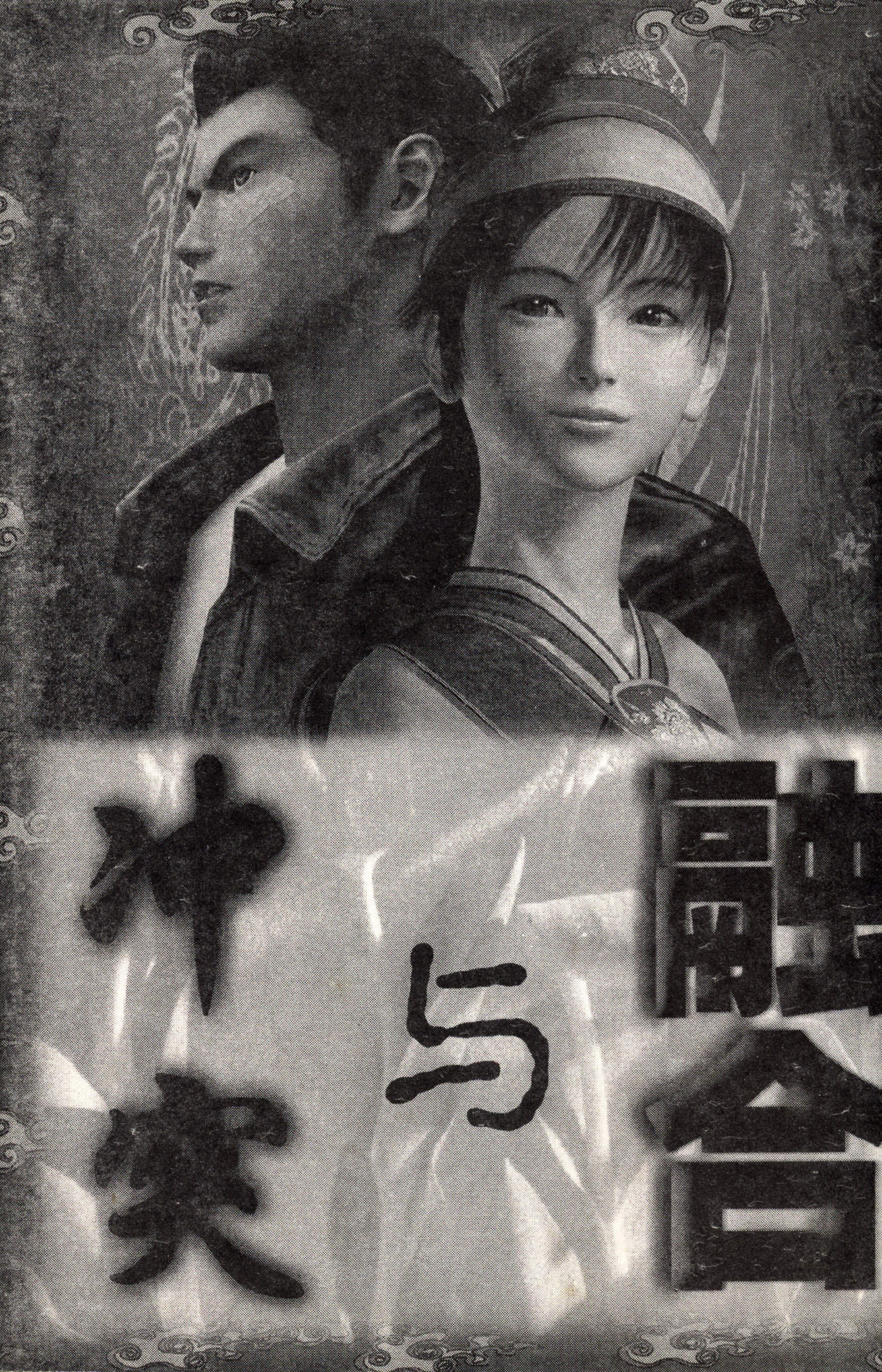
活 着，真 好！

转眼《游戏批评》已经出版第三辑了。虽然还在创业的地平线上拼斗，但依稀已看到生存的曙光。《游戏批评》的销量不但没有逐期减少，反而行情看涨，远远超过了我们当初的期望。内心不由自主地涌出无量的欢喜赞颂：活着，真好！这活着当然不是指自己，而是自己努力的果实——《游戏批评》。“活着，真好！”忘记了是哪位哲人的话，或许根本就是人类内心欢喜时的自然表露。记得软件业的名人求伯君决心投身游戏业时讲过一句名言：“看看能赔多少！”这六个字已经把功利看的很淡了，只是想做自己喜欢的事情而已。《游戏批评》何尝不是如此。看着长得并不乖巧的孩子还有那么多人抱，真有点喜出望外。

日前台湾一家游戏杂志社长来大陆访问，看到两期《游戏批评》后，与杂志商询该书可否在台湾媒体转载。并发了两点感想：第一是《批评》做得工夫扎实，有血有肉。第二是大陆玩家真好，文化水准确实高。这类杂志在台湾是无法生存的。我对他说：大陆玩家无论是PC GAME还是TV GEME，除了玩游戏以外，都很想了解与游戏相关的事情，很想提高自己的游戏品味。这就是《游戏批评》能够创办，生存的根本原因。

在《游戏批评》第一辑上，我们说过：这“游戏”二字不仅指TV GAME，也包括PC GAME。第三辑已经把脚插进PC GAME。本辑重点讨论PC GAME与TV GAME的关系，两者的冲突与融合。在网上，已经看到不少这类的讨论。请读者看看专家的意见是否公允和客观，并希望就此问题来信来稿。

国内游戏业经过五、六年的风雨磨练，并没有长足的进步。本应利润丰厚的游戏业成了“资本陷井”，一个个雄心勃勃的游戏公司相继成了“烈士”，确实令人有“出师未捷身先死，常使英雄泪满襟”的感叹。相反，一些海外独资、合资公司反而野心勃勃地进占中国市场。最新的例子是日本科乐美(KONAMI)在上海投资200万美元成立科乐美软件(上海)有限公司，研发次世代软件。韩国，中国台湾的游戏业都有引人注目的进步。两相对照，问题出在哪里？中国游戏业的病灶在哪里？第4辑我们将就国内游戏业的现状和国内游戏公司的诸多问题采访相关人士。这一题材更贴近国内玩家的神经和目光，敬请期待。


融合与冲突

PC-GAME 与 TV-GAME

主持人：阳火　　嘉宾：叶展、叶伟、汪寅、乌龙



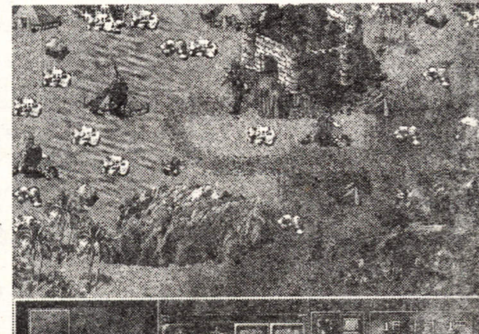
主持人(以下简称“主”):本期讨论的问题有一点特别,或者说有一点敏感吧。原来的大标题是“PC GAME与TV GAME:谁是王者!”想想有点太过扎眼,也会引起一些人的不愉快,无论谁是“王者”。后来改为现在的题目。“PC GAME与TV GAME,冲突与融合”,感觉上缓和得多,也有讨论的气氛。

比较主机优劣,可能有主机以来就会如此吧。有人说这是人类的劣根性,喜好虚荣自大狂。问题可能不那么简单。一般人总会认为自己喜欢的东西就是最好的,比如京剧就有捧“名角”。张国荣和谭咏麟的歌迷甚至发生“肢体冲突”,使张国荣不得不黯然宣布“引退歌坛”。《电软》创刊初期,挑起过一次世嘉MD与任天堂SFC的机种大战。记得那次的导火线是叶伟君的一篇文章吧。大概是站在世嘉的立场上,有一点反潮流的味道。之后陆续发表了一些辩驳文章。当然是谁也不可能说服谁。结果鹬蚌相争,渔翁得利,《电软》销量大长(笑)。不过通过那一次的辩论,普及了

→电视游戏玩得人多?

游戏机知识,让不少读者眼界大开。知道了什么解析度、PCM音轨、马赛克等,效果还是不错的。97、98年DC与PS胜负未分,《电软》小编出于感情上及个人爱好上的原因,捧SS贬PS,结果站错了队(笑)。后来看到形势不好,立场又不坚定,赶紧又重新排队。虽然排在老末,不过比跟失败者一块当烈士好(笑)。这一次乱站队,乱捧斗,从哪种角度看都得不偿失,关键是意思不大。

这次讨论PC GAME与TV GAME是发想于《电软》第11期的一篇读者来稿。他列了五点、六点,证明PC GAME必死。这是《电软》一贯的伎俩,有戏没戏三板斧,让它的读者爽得要死(笑)。



今天约来四位嘉宾,叶伟是论辩的高手,叶展是计算机的专家,乌龙和软件动物都应该算PC玩家吧?虽然软件动物一再声称他是两栖动物(PC GAME与TV GAME都玩),但他一直靠PC GAME混饭,(TV GAME他好象没挣过一分钱)应该算PC GAME玩家无疑。这样说起来,在四位嘉宾中,PC GAME的玩家应该在人数上占上风。不过有两点我想应该是相同的:一、都玩过TV GAME,都是从红白机走过来的。后来才有所分化。二、都是业界的专家,对两种游戏形式都有较深的了解和体会。

下面我们就进入这次讨论的主题。

主：首先想请诸位谈一谈电脑和电子游戏机有什么特点和区别？本质的不同又是什么？

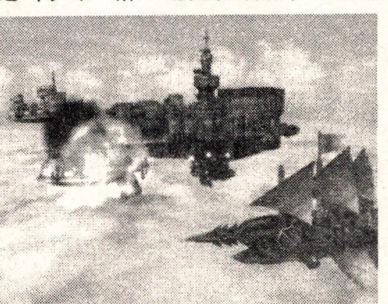
乌龙(以下简称“龙”)：这个问题蛮大的，也很难分开说，我就随便谈谈吧。在乌龙眼中，电脑和电子游戏机根本就不在一个档次上，两者差的实在太远了。电脑可以用来赚铁(乌龙工作离不开PC)、泡MM(足不出户就能搞定终生大事，网络真是神奇)、写文章(TGFC是我的第二职业)、玩游戏及其它……

游戏机能干什么？除了游戏乌龙实在想不出她还能有什么作用，如果要说现在的游戏机也可以上网，那也是以服务游戏为主，作用有限得很。电脑每家公司都有，可似乎除了游戏公司、游戏杂志、街机房和商店之外，就没有什么地方工作会用到游戏机这个东东，你搬一台游戏机到公司试试，不被立马炒了才怪。说穿了，游戏机只不过是一样娱乐的工具而已，哪里能和万能的PC相提并论呢。不过话说回来，万事通不等于万事精，要光在游戏这个范围之内，游戏机就领先很多了。别的不谈，光是启动一个游戏，PC就不知道比游戏机复杂了多少倍。安装是必不可少的，一切顺利也就罢了，要是来个什么硬件不匹配，小问题就DOWN个新的驱动程序，大起来的配置不够。嘿，对不起您哪，想玩，去升级吧！游戏机多简单，只要硬件没毛病，保证能玩起来。且操作方便，老少皆宜。印象最深的例子就是DDR，PS只要毯子往手柄接口上一插，碟子入机，POWER ON，一切OK。电脑就太可怕了，要装个什么手柄模拟程序，装完要设置，可能还要改并口的配置，而且装得多了，碰到的问题各种各样。有时真觉得什么都对了，可就是没法玩。这时只能祭出最后一招：系统重装！感觉装DDR就像上了堂课一样，有够累的。乌龙还算是会摆弄电脑的，碰上个什么PC盲，搞到死都不见得能跳起来。乌龙的那些大表姐小表妹、七大姑八大姨的，个个都要帮忙。弄的实在烦了，将"电脑商情报"上的详细安装步骤复印了N张，人手一份，自己装去吧。

其实在不同人的眼中，游戏机都是用来玩游戏的，认识空前统一。电脑可就复杂了，对于某些从不接触她的人来说，PC是个很神秘、很高贵的东东。在孩子看来她只是一个游戏机，大多数MM可能认为电脑是交友和健身的好帮手，而在乌龙手里最主要的就是一个

吃饭工具了。电脑具有极强的可塑性，可以不断的开发出许多新功能。虽说当今的游戏机也有扩展的趋势，但终究赶不上PC的无限张力。谈到两者的本质问题。其实一句话，游戏机只是众多的家用电器之一而已（可有可无），电脑则是继石器、蒸汽之后又一个有着划时代意义的工具。正是有了她，科技文明才得以如此高速的发展。人类世界可以不要游戏机，但绝对不可以没有电脑，相信这个简单的问题大家都能理解（可如果真那样，乌龙就要写遗书了）。

叶伟（以下简称“伟”）：从广义上来讲，所有的电子游戏机都是电脑，然而并非所有的电脑都是电子游戏机。基本上，电脑是一种比较笼统的概念，而游戏机则相对比较专业。用一个比较形象的比喻来做例子，大概就是“肉”和“猪肉”之间的差别（笑）。



相信很多人都已经指出，电子游戏机就是强化了游戏能力的个人电脑。这个概念相当正确，所以关于特点或者区别什么的就不需要我再来做八股了。我只是想对其中所谓的“本质”不同点再做一点说明。

关于这个本质的不同，我觉得可以用一句中国的俗语来加以概括：高射炮打蚊子。蚊子是要被消灭的，那么消灭蚊子能不能用高射炮？从原理上来讲，当然可以。不过高射炮本身并不是设计来打蚊子的，就算它可以被拿来派这个用处，也不能单为了打蚊子而存在着。消灭蚊子还是蚊香更实用些（绝不是替DC做广告，笑）。

现在的电脑就是这个高射炮，而游戏机就是蚊香。游戏是个人电脑的一个部分，但不是全部——甚至不是最重要的部分。电脑是一种专业的办公用品，游戏只是一种业余的补充。相反的，电子游戏机是专业的游戏用品，不过却连业余的办公用品也算不上（笑）。

汪寅（以下简称“寅”）：现在电脑游戏和电子游戏已经发展了近20年，从硬件形式到软件特点都有各自的专长也有相互的借鉴，所以现在要完整详细的说出两者的特点和区别我觉得比较难。

先看硬件方面，电脑原本是占有优势的，无论是显示方面，还是音频设备，还是控制器，以及容量巨大的存储介质。这种优势我认为在整个90年代都很明显。不过这个优势在以DC为代表的新次世代机种面世后变得不是那么有优势感，因为这一代的机种硬件模式已经向电脑靠拢，GPU、OS、各种通用通讯接口、VGA显示、可以上网等等，甚至还有外接硬盘，游戏机已经越来越电脑化，只是碍于OS限制，不能像电脑一样做更多的事。

软件方面的不同，主要还是和地区差异有关。电脑在欧美是非常普及的，无论是大人还是小孩，因此电脑娱乐软

件面向对象很广。而在日本，我们都知道日本原来很少有 IBM PC 兼容机的，都是 PC 98 系列机，这是由当时日本的本国电脑业保护主义造成的。平时用电脑的人，大多是研究人员、上班族一类的，所以日本的电脑游戏都比较“成人”化。其他青少年的电子娱乐，就落到了硬件经过功能高度精减成本降低，软件由老牌玩具厂商专门设计制作内容适合青少年的电子游戏机身上。

因为欧美与亚洲文化差异，软件的风格也有不同。欧美方面喜欢配色昏暗，或者是色差强烈，内容则以由传统的纸上 RPG 演变来的电脑 RPG 和动作游戏为主。日本方面喜欢配色唯美柔和，内容也充满幻想和风趣。我想以上就是电脑游戏和电子游戏大致上的特点与区别。两者的本质不同是，电脑的出现本是为了数据运算、办公自动化以及辅助设计，游戏只是其中发展出来的一个功能，相对复杂，问题多；而电子游戏机则是专门为了玩而设计出来的，目的单纯，功能简单，问题少。

主：在国际市场中，电子游戏和电脑游戏谁占主导？

叶展（以下简称“展”）：无论是从产业的规模还是从公司的名气，电子游戏都是主导。这一点无可置疑。

伟：从软件的单品销售情况来看，显然电子游戏销量更高一些。举例来说，PS 上销售超过百万的作品比比皆是，好一点的像 GRAN TOURSIMO、FF8 卖到 700 多万份，差一点的 BIO HAZARD 之类也能卖个 250 万左右。相比之下，电脑游戏的单品销量就没有那么高了。DIABLO 系列卖了差不多 200 万份，已经算得上天量，一般的作品能够卖出 7～80 万份就可以说相当成功。（笑）

不过，电脑游戏的种类非常繁多，产品的层次也比较复杂。我们可以统计出 PS 到目前为止一共发售了差不多 1500 个游戏，但是却无法统计出 PC 游戏到底有多少个——哪怕连一个大概的数字也很难给出。所以如果统计总体销量的话，很难说电子游戏取得了绝对的优势。

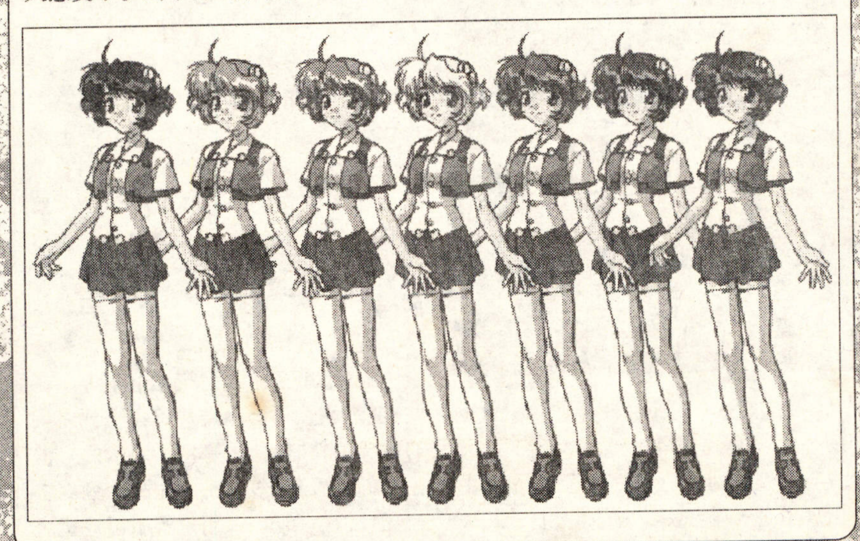
玩家的情况也基本类似。从绝对数量上来讲，电子游戏的玩家似乎更多一些（我当初采访美国游戏机协会首席执行官罗伯特时，他也是这样表示的），但是我们要看到，电子游戏主机的顾客定位比较清楚和单一，用户买了游戏机之

后主要就是玩游戏（所谓用户即是玩家），但是电脑则不同，许多电脑用户并非玩家。如果把那些偶尔扫扫雷或者接接龙的个人电脑用户也算做玩家的话，这个数量恐怕也是相当庞大的。

所以，如果从传统意义上来说，电子游戏显然稍占上风；但是广义地讲，双方仍然势均力敌。

寅：很难说。不过从不同地区的用户数量综合来看，应该还是电子游戏吧。因为从很多方面来看，欧美的玩家玩什么的都有，而日本这边玩电脑的好像不是很多，从整个亚洲来看大概电脑游戏和电子游戏不相上下，所以电子游戏还是占主导的，欧美有些统计数字也反映出了这一点。

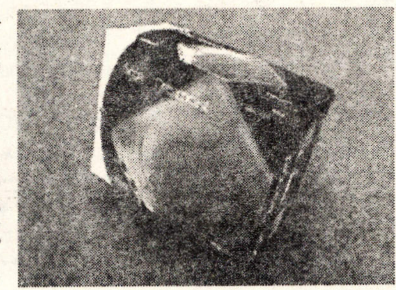
龙：龙不是业界中人，对这方面的信息了解可能不是很全面，只能谈谈个人感受了。当今游戏市场，最大的两块就在欧美和日本（像中国这种软件盗版为主、游戏畸形发展的国家就免谈了）。日本就不说了，所有的精英公司几乎都集中在游戏机上，当今业界最有影响力的主机厂商都扎根于此（不算上仍在襁褓中的 XBOX），它们所生产的硬、软件在全世界都占据了主导的地位，记忆里有点名气的日本 PC 游戏厂商就只有 TGL（一个做些二流 SRPG 为主的公司）和 ELF（拿手什么大家心里清楚），谁是主流不言而喻。欧美似乎分的没这么清楚，很多公司两者都做，如老大 EA、ALLACAIM 等，有人说了：BLIZARD 这个“PC 上的 SQUARE”可只做电脑游戏的。看来好像 PC GAME 在这儿占了上风，其实不然，看看游戏销量就知道了，“DIABLO”之类的 PC 大作卖破百万份厂商就很开心了，而游戏机上随便举两个名作全球销量都在五百万以上，更不用说 MARIO、口袋妖怪之类的千万级大作了。在电脑游戏很普及的美国每



年电子游戏和电脑游戏的年销售额都相差甚远，几乎不是一个重量级的选手，现在电子游戏甚至有赶超电影的趋势。而且发达国家游戏业有着很规范的分级制，适合小孩子这一巨大市场的优秀游戏几乎都在游戏机上，可说胜负立见。电脑软件老大微软为什么要推出XBOX，硬是要在自己从未涉足过的电子游戏领域里分一杯羹，也说明了这个市场具有巨大的诱惑力。

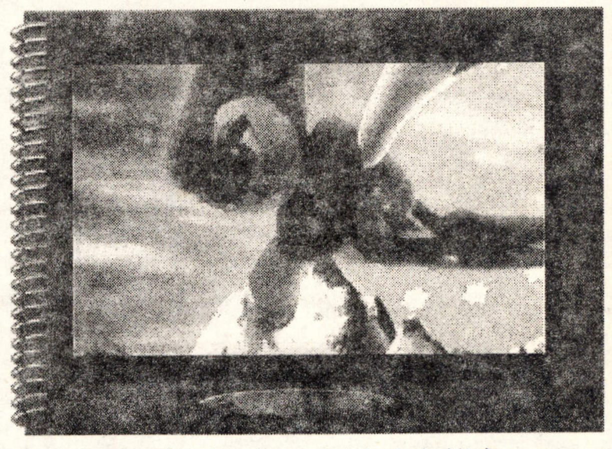
在游戏制作的水平上，电子游戏和电脑游戏各有所长，齐头并进，但如果想要像任天堂那样让每个孩子都知道你的商标，像SONY那样在WALKMAN之后再创造一个全球性的代名词，劝你还是到电子游戏这个圈子里来混吧(尽管可能死的更快)(笑)。

主：电子游戏和电脑游戏的玩家层面有何区别？



→根据SOA市场部统计，DC的玩家集中在15～24岁。

伟：基本上，年龄层次是一个很大的区别。我们发现，电脑游戏的玩家主要集中在15岁到30岁左右的青少年人群中，而电子游戏主机的问题就比较复杂一些。



↑电视游戏有许多动作性强的游戏，电脑则较少。

在电子游戏的早期，游戏主机的对象年龄层是不太一样的。比如任天堂的游戏消费层主要集中在8岁至18岁之间，而世嘉的消费层就集中在15岁至30岁。因此可以说在这个阶段，游戏玩家的年龄层次要比电脑游戏低，而且平均受教育程度也低于电脑游戏的玩家。

但是到了次世代主机的时代，随着PS“家电”概念的演化，电子游戏的消费对象有了很大的变化。电子游戏主机成为普通人都可以接受的商品，对象年龄层次也逐步开始涵盖6岁到60岁这个广泛的年龄带。相信随着PS2和XBOX的进一步普及，现代电子游戏主机的消

费层将更加广泛。

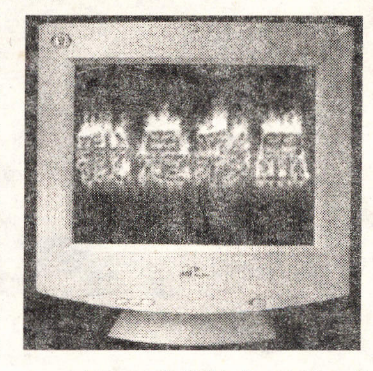
由于以面向家庭为主攻方向，电子游戏玩家的构成也变得日益复杂。这样，对游戏软件的需求也变得更加多样化和大众化。我们可以看到一个非常有趣的现象，在电脑游戏的早期，各种软件的平均销售量几乎是差不多的，不管是 RPG 也好、RAC 也好，基本上都能达到不错的销售量，但是现在却无法做到了。如今电脑游戏的种类虽然还是不少，但是主力产品非常单一，经常出现一种游戏类型长时间独霸的情况。比如有了 C&C，所有的大软件公司都集中做即时战略游戏；有了 DOOM，所有的大软件公司又都做第一人称射击游戏。这就是由于玩家对象年龄、教育程度相对比较集中和统一造成的。

反过来看电子游戏，前面已经说过，现在能够达到白金销量的电子游戏软件相当的多，而且各种类型都有：RPG、SPT、RAC 等等(单个市场来看，或许会得出 RPG 比较好销的错误结论，但那仅仅针对于日本市场，而且主要是受人文因素的影响)。这是因为现在电子游戏的对象层次非常丰富，为了满足不同层次玩家的需要，就必须要推出不同种类的游戏来。

玩家层面的这种差异将极大地影响到今后游戏软件的设计与开发。

龙：在国外(尤其是欧美，日本这个游戏机的天堂就不用说了)，其实许多玩家是既玩 PC 游戏又玩电视游戏的，相对来说玩家群差别不是很大；但在国内就不同了。

国内的玩家群在过去有点“泾渭分明”的样子：虽然大家多数是从 FC 时代走过来的，但之后一部分玩家买了电脑(或是到电脑厅去玩)。初次面对 PC 的声光效果，连赞叹都还来不及，自然是一头扎入了 PC 游戏中，从此成为 PC 游戏的忠实拥护者；另一部分由于某些原因继续玩着电视游戏，买了 MD、SFC、SS、PS、DC 等，继续做他的 TV 游戏玩家。



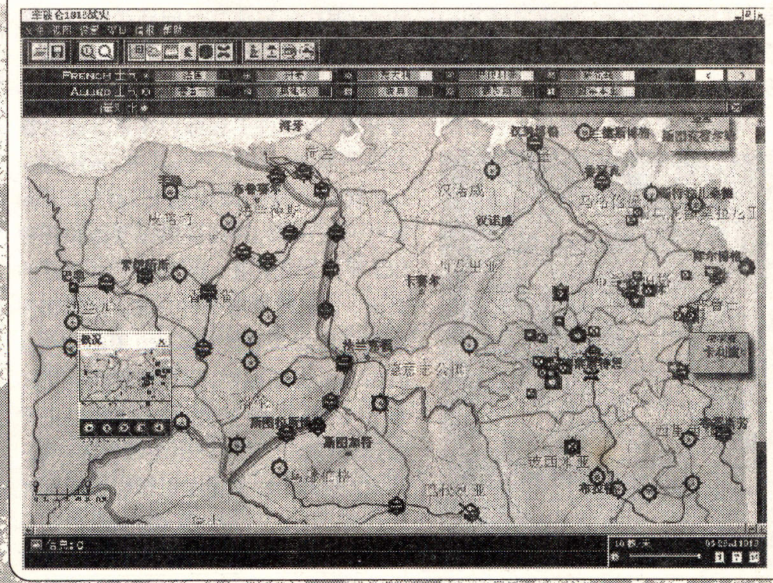
←电脑游戏的解像度高。

由于 PC 除了游戏，本身也是个充满魅力的东东：可以看 VCD、听音乐、上网，还可以用来“辅助教学”(中国家长愿意给孩子买 PC 的最重要的理由兼孩子最好的借口之一)；另外 PC 的零件、配置以至编程等也都是令人头疼但也有无穷趣味的事。许多 PC 玩家就这么逐步由沉迷于玩游戏变成了兼玩 PC 本身，跟着努力学习报考了计算机系，于是成了“电子游戏是通向电脑世界的捷径”的典型例子。另一方面，TV 游戏玩家如果一直沉迷于游戏的话，客观的来说，成绩很可能会下降，国内的教育制度又是以成绩定一切的，于是他们就可能考不上理想的大学，无法接受优良的教育，这是无法避免的事实(虽然也有一些例外)。

现今PC游戏玩家的综合素质高于TV游戏玩家，大学里PC游戏玩家占绝对优势，这大概是主要原因之一吧。不过随着最近学校里学业竞争的压力减小，分数的作用逐步淡化，这种差异有逐步缩小的趋势。

寅：我想主要是技术层面。玩电脑游戏向对来说对技术要求多一点，比如如何配置显示卡，如何安装等等。电子游戏就不需要，放盘，开机就可以玩了。其他一些杂七杂八的因素影响很多，比如电子游戏中日文比较多容易让人排斥、还有人一直觉得电子游戏不如电脑游戏高级等等。

展：按理说，这种问题需要大量的调查。在社会学方面有成熟的方法去进行这方面的研究，各种方法，如问卷调查，电话采访等。电子游戏的玩家和电脑游戏的玩家的区别在各方面，如年龄段，性别，教育程度等等，都需要用统计数字来回答。我觉得中国很大的问题是不会用数字，美国人要回答这个问题，首先要找个咨询公司做大规模调查，然后给你一堆数据，最后给你什么饼状图，条状图来说明问题。比如说电脑玩家中男性占百分之几，电子游戏玩家中男性占百分之几，在这事实基础上再给出结论。而我们在这里只是几个人坐在这里进行猜测基础上的归纳和推理，说得好是进行“哲思”，说得坏是瞎猜。但中国几千年来已经习惯了这种思维方式。有兴趣的读者可以去美国IDSA(交互数字软件协会)的网站看看他们搞的关于游戏业的年度报告，应该很受启发。地址是www.idsa.com。IDSA是做这种业界形势报告的权威机构。但他们把PC游戏和电子游戏算在一块儿了，所有的统计数据都是合在一块儿的，我找

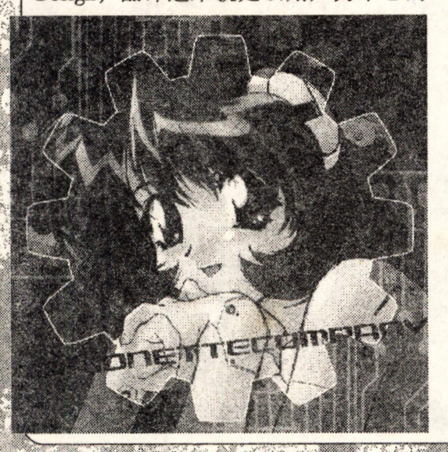


←战略型SLG一直以来都是PC游戏的『强项』。

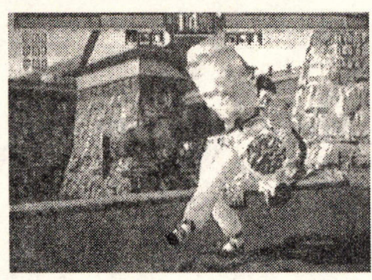
了一下也没看到有关电子游戏和电脑游戏之间不同的研究。看来这方面即使在美国都是空白,或者他们不太在乎。不知道中国目前是否有公司做这方面的事,什么时候能够看到中国公司发布的中国游戏产业年度报告呢?(但国人的报告,可信度又是多少呢?我们终究缺乏对数字的尊重,我们可是产生过亩产万吨现象的国家啊!)

主:对叶展的态度,我是能够理解的。因为叶展是学理工专业的,又在美国受到较严格的逻辑思维的训练,可能不太愿意回答那些比较玄学的问题。对于什么问题,可能都要"拿出证据来"。下面的问题比较专业一点,希望叶展君能从专业角度多谈一点。请问从软件开发的角度来说,电子游戏和电脑游戏的设计方式的区别在哪里?

展:任何软件开发,最重要的第一步就是要搞清楚你的用户是谁。目前软件开发界最火的话题是 User - Centered Design,翻译过来就是以用户为中心的



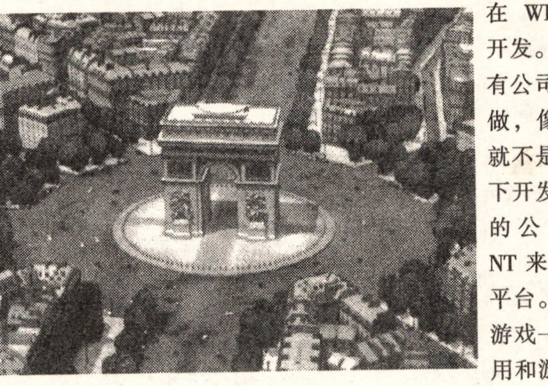
软件设计开发。我们知道传统的软件开发和软件工程方法,如经典瀑布模型。其第一步也是 Requirement Analysis,即用户需求分析。



但一旦这一步完成,设计人员和用户就分开了,直到软件做完,再进行用户测试。这种软件开发模式存在了很长时间,但目前来看并不是最有效的开发模式。因为这种模式实际上是 Engineer - Centered,即软件工程师拥有最大的权力。你把需求分析给他们后,他们拥有生杀予夺的大权,他们去解释/设计/实现这些需求。但问题是软件现在已经不是简单的程序了,软件现在是一种非常复杂的商品,必须使用户觉得好看好用。而软件工程师们在这方面的修养是不够的。所以,User - Centered Design 就是要最大限度地使用户介入到软件开发中来,利用快速原型法和各种 HCI 评估方法,最大限度地了解用户的反应,去实时指导软件开发,保证软件质量(窃以为对游戏来说,User - Centered Design 更重要,但目前游戏公司还很少使用这种成熟的软件开发方法。)。可以说,是用户决定软件的功能/界面/操作,最大程度地影响了开发设计过程。因此,对游戏来说,如果我们分析发现:电子游戏和 PC 游戏的玩家有

很大不同,则在软件开发的第一步和整个开发过程中,这种差异就将是影响游戏设计的最主要的需要考虑的因素。电子游戏和PC游戏的开发方式的区别第一个就是电子游戏玩家和PC游戏玩家的区别。

在搞清了用户是谁,用户群体的基本特征之后,最终游戏平台 (Platform) 的硬件的区别则是第二个重要的需要考虑的内容。PC和游戏机的输入设备的不同,在很大程度上影响PC游戏和电子游戏的设计。因为输入设备,对PC来说是键盘和鼠标,对游戏机来说是手柄,决定软件如何操作,即交互性,而交互性是游戏性的主要构成部份。不同的交互性必然需要不同的游戏设计。



前面两个区别实际上还在软件开发之前,属于初始设计阶段,如果我们狭义地理解软件开发是写CODE。这两个区别和软件工程师无关,和游戏设计师有关。但如果我们广义地理解软件开发,包括整个软件项目的过程。则前两个区别是最重要的,比软件开发环境之间不同等问题还重要。

到了写CODE的部分,PC游戏和电子游戏一般也就是用同样的语言,同样的数据结构。不同的地方很多,但都是细节,比如PS上内存少,所以限制了C++的使用,一般用C;而PC开发则大部分使用C++。PS还不支持浮点,这在PC上你无法想象。游戏机开发一般是在特定的开发硬件上,负责开发的计算机和游戏机连接起来,进行传输和调试。一般开发系统较贵,而且不是想买就买得到,得达到一定程度和名气才能从SONY或任天堂得到开发环境。PC游戏则只需买开发软件如VC++,CODE WARRIOR等就可以了,但遇到问题没处问,只好找同道或上网查资料。游戏机开发有问题则可以去问SONY和任天堂。PC开发一般是在相同的操作系统下进行,即WIN98的游戏在WIN98下开发。当然也有公司不这么做,像DOOM就不是在DOS下开发的,有的公司会用NT来做开发平台。游戏机游戏一般都是用和游戏机不同的操作系统来开发,如PS2要用LINUX。

另外,PC游戏有开放的软件开发环境和API,如DIRECTX。但游戏机一般采用自己的API,对外秘而不宣。当然,目前随着DC,XBOX等采用PC技术的游戏机出现,双方有融合的趋势。

其实,写程序的基本原理都是一样的,基本结构和算法也差不多。差别主要是在API上。除此之外,差别不大。

到了测试阶段,由于游戏机软件公



司一般规模较大，都雇有很多人做内部测试，像 SQUARE,雇的搞测试的人很多。但大多数 PC 游戏开发公司没有足够的人手，于是他们倾向于在网上向公众发送测试版。

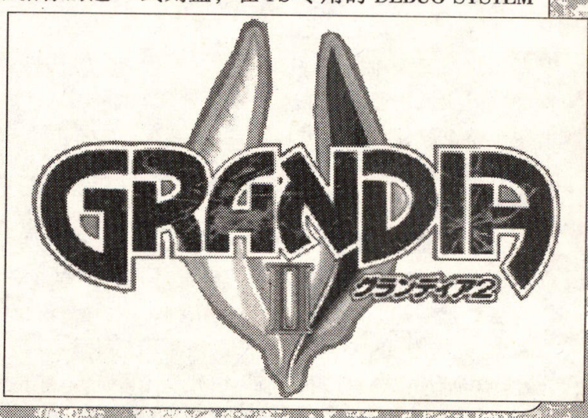
说起 PC 游戏和游戏机游戏开发的区别，可以谈上三天三夜。但大部份区别，正如我在前面说的，都是细小的技术层面的差别。最主要的还是前两个影响游戏总体设计的区别。

龙:简单来说吧。从软件上说，以欧美游戏为代表的 PC 游戏，多数基于西方人的世界观：崇尚自我，认为“我”才是游戏里的主角。所以我们看见多数 PC 游戏的主角从职业、能力、姓名等一开始就可以自己设定（当然有限制，总不能一开始就会“圆桌武士”这样的召唤魔法吧。（笑））;

游戏中主角一般不说话，只有比较简单的选择。因为设计者认为无法真实的显示“你”当时想说的话；根据你的选择，情节可以截然相反，意当好人还是坏人尽随你意，结局则多种多样，少有偏向性。而以日本游戏为代表的 TV 游戏，其中的多数则反映了东方人的看法：崇尚团队精神，崇尚正义、热情、理想等大家认为是美好的想法。主人公往往是个理想化的人物：真诚、正直、勇敢，或者像 Cloud 或者 Squall 这样后面来个 180 度大转变的例子。游戏的主题一般是给定的（就是往好的方面发展啦）。即使像皇家骑士团 2 这样的有重大选择分支的游戏，一旦选择了非正义道路，结局也往往是被暗杀什么的。总之，不许轧坏道。（笑）

伟：个人认为，这种区别主要有两种：开发过程中的和销售过程中的。其中后者虽然涉及的是销售，但是会反过来影响游戏的策划和开发的进程，所以还是应当算在软件开发的帐上。

所谓开发过程中的区别，主要体现在开发环境和难易度上。一般来说，游戏主机的硬件都是特制的，在主机推出之前是不会存在有开发环境的，开发环境的建设对电子游戏主机来说非常重要。而这个“特制”反过来制约了开发环境的建设。以 PS 的游戏设计为例，开发商必须拥有开发器、一定配置的电脑、编译及跟踪纠错环境、专用刻盘系统这些配置，缺一不可。游戏代码以 C 语言完成之后，要通过编译在装载有开发器的电脑上运行通过，然后按照专用的格式刻盘，在 PS 专用的 DEBUG SYSTEM

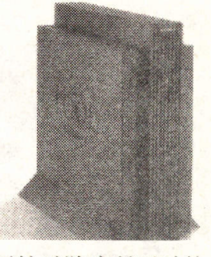


中查找错误。而对于电脑游戏就没有那么复杂了。你只需要一台相当配置的电脑就可以了，在开发阶段甚至都不用怎么刻盘——可以简单在硬盘上执行或通过公司内部网络执行。相比较而言，开发电脑游戏显然更加省钱，也更省时间和精力。

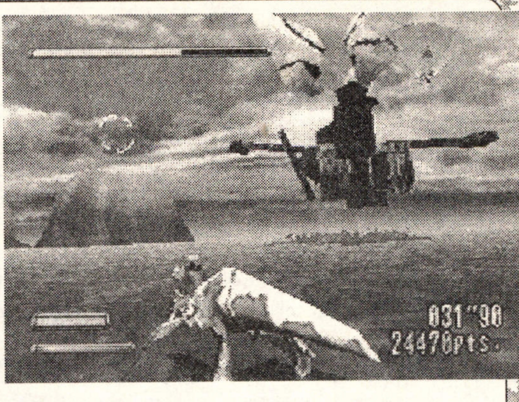


在设计电脑游戏时，通常都会有个“最低配置”的概念，即执行该游戏所需要的最低配置。理论上来讲，电脑游戏设计商可以不管玩家，随心所欲地制作任何超乎想象的游戏画面，唯一的要求就是提高游戏的“最低配置”。令人奇怪的是这居然成了一种风潮、成为了电脑游戏开发商津津乐道的一种推销手段，好像高配置才是时代的潮流。部分开发商过度追求硬件上的提高，反过来又促使硬件生产商大量研发新配件、加速用户对硬件设备的更新换代，从而使玩家更穷，开发商更富(笑)。

与电脑完全不同的，电子游戏平台相当稳定。电子游戏主机是很少有“升级”这个概念的（凡是试图建立这个概念的主机全部都失败了），其开发平台在相当长的一段时间内将保持稳定——比如说 PS，至今已经 7 年不变，算得上是高龄的主机了。而随着电脑硬件技术的发展，任何一个先进的设计在几年甚至几个月后都有可能变得落后，对于电子游戏主机来说就更是如此。为了保证在这漫长的岁月中，电子游戏的软件不为历史所淘汰，开发商必须主动地去研究主机的硬件，尽最大能力发挥硬件的实力（主机平台的稳定又反过来为此创造了先觉条件），或者努力加强游戏的游戏性。所以我们经常可以在电子游戏主机上看到超出预想的画面和令人叫绝的游戏。显然的，电子游戏主机这个稳定的平台更适合游戏的创造和开发，为一个稳定平台生产的游戏也更能获得玩家的欢迎。



从销售角度来看，任何正版的电子游戏软件都需要通过硬件商的审批之后才能够推出。这种审批不但是针对游戏本身品质的，还针对游戏所面对的层次，而且通常来说，审批是非常严格的。这种做法本身是对玩家的负责，保证了玩家拿到的产品有一个最低的质量底线。所以开发商在开发游戏之前，就必须要检讨项目计划的可行性，必须要保证能够被硬件商通过。



但是电脑游戏就没有这个过程。PC游戏的开发是非常开放的，销售也基本上是随心所欲——所以PC软件质量的良莠不齐也是令人吃惊的，至于出现游戏运行和安装过程中的BUG就更不奇怪了。不过PC环境的开放，倒是减轻了开发商的成本和负担，开发商在开发游戏时不会有太多的顾虑，更多的精力可以放在如何推广销售，而不是应付硬件商审批上。

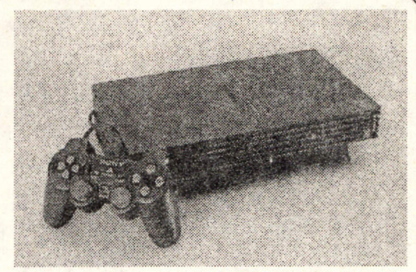
我们有些人常说电子游戏中充斥着“黄、赌、毒”，并将之作为打倒电子游戏的理由之一。殊不知，在严格的管理之下，电子游戏软件中是几乎不可能出现这种东西的。而被误认为更“安全”的电脑游戏，倒是一个鱼龙混杂的世界。这恐怕也是两者设计方式的区别所带来的吧？（笑）

寅：其实单从一个软件的开发来说，电子游戏和电脑游戏没有什么不同，都是策划/程序/美工/音乐这几个要素。但是因为前面说过的电子游戏和电脑游戏从内容上来说的一些不同，所以市场定位有很大的不同，这里面也涉及到欧美玩家与亚洲玩家所喜欢的内容问题。比如说《Quake 2》，这个游戏作为一个电脑游戏，几乎可以全球范围内受到欢迎，不管是欧美还是亚洲。但是移植到PS上，就不是很受欢迎了，至少亚洲的大部分电子游戏玩家基本上是不喜欢这类游戏的，而欧美的玩家如果想玩《Quake 2》，他们大概会去玩PC版而不是PS版，原因很简单，用手柄玩这种游戏不会好，又不能多人联网打，乐趣全失。所以我觉得电子游戏和电脑游戏在开发角度来看，最重要的是市场定位，然后是游戏的形式及内容的策划，其他美工和音乐几乎没什么区别，程序尽管不同，但根本不是什么问题。



主：从硬件角度来说，高配置的个人电脑与高级电子游戏主机孰优孰劣？

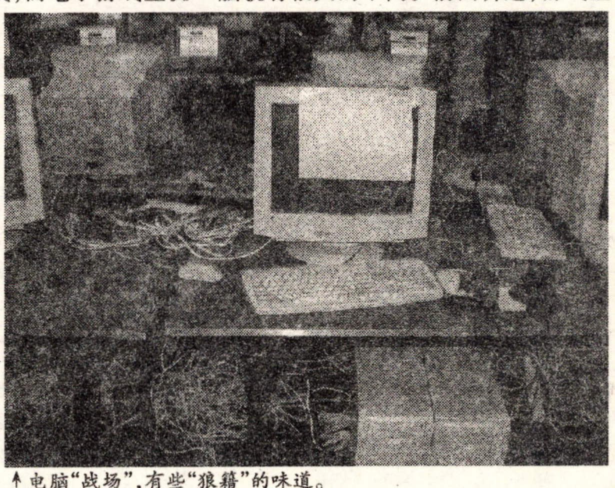
寅：从硬件角度来说，大概是电脑比较强一点吧。虽然现在以及未来将要推出的一些主机的配置大有超越甚至已经超越电脑之势，但架不住电脑更新换代快。原来电脑上有一则摩尔定律，就是每过十八个月芯片的速度要比原来快一倍，也就是一年半。现在这个定律好像已经更新，定律中的周期要比原来缩短了。尽管电脑用户也对芯片的升级换代速度过快大声抱怨，但该升级的还是要升级的。而且电脑都是向下兼容的，大部分软件在不同的电脑芯片上都能跑，只不过是速度快慢的问题。电子游戏机就不同了。通常一个公司要推出新的主机都要5年左右的时间，也就是说玩家只要买一部成功的主机怎么也能玩个几年。在这段时间内电脑配置很容易就超过电子游戏，而电子游戏主机又不可能随便升级，每升一次级，以前的软件基本都不能用在新主机上了。可是想想几千块钱买的一台游戏机好的话可以玩5年，而花在电脑升级上每年可能都不止几千元，还是电子游戏机比较物超所值。



↑目前PS2可以说是最高级的电子游戏主机了吧。

伟：这个问题其实并不容易回答。因为关键还是要看你用他们干什么。如果说是文字处理的话，那么用不着高配置的个人电脑，一台打字机就可以让目前最高级的电子游戏机说“白白”了。但是如果比游戏的话，现在最好的个人电脑，还真的不一定能够超过486级别的PS。（笑）

好吧，就当作是在说游戏吧，正如我之前所说的，从游戏的概念上来讲，电子游戏主机是一个相当专业的电脑。既然称为“专业”，那么与普通的电脑就有很大的不同。前面讲过，游戏主

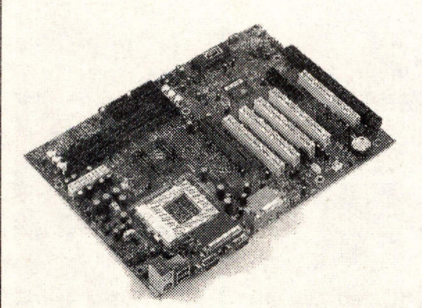


↑电脑“战场”，有些“狼籍”的味道。

机的硬件基本上都是特制的，是为了游戏而特别优化过的。比如PS，虽然主处理器不过是486级别的，但是其浮点运算能力却大大超过奔腾级别的电脑芯片。浮点运算是3D处理中最重要的能力，PS和P100孰优孰劣也就可以一目了然了。

此外，虽然电子游戏主机的硬件指标可能达不到电脑的最高配置，但是由于软件商的尽心尽力，通常都能够最大限度（有时是120%）地发挥硬件本身的性能。而相对来说电脑软件的开发商就不会那么勤力了，所生产的产品质量也就要打些折扣。这样两边一得一失，高配置的个人电脑在游戏方面自然要逊色不少。

当然，我上面所说的还是针对游戏性方面的多一些。始终来说，电子游戏主机的PARTNER都是普通电视，在清晰度上是达不到哪怕是普通配置的电脑的水平的。但是反过来看，过于清晰的电脑游戏画面反而更容易暴露出许多弊病和不足，显示效果的提高要求美工水平的同步提高，如果光是解析度增加但美工没有尽力去做，反而不如在电视上看起来更可爱些。更何况，游戏性还是相当重要的一个方面，过于津津乐道于解析度其实并没有太多的实际意义。

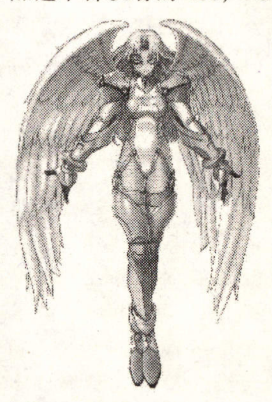


↑电脑的主板，以后会成为什么样呢？

龙：这个问题么，应该说像个跷跷板？还是让我们以主流的较高配置的个人电脑来说，用它的游戏相关硬件（主要是CPU和显卡）与游戏机做比较的好，否则您愿意出N万元买双奔3－933加四块芯片的Voodoo5－6000来证明什么，乌龙也只好汗颜以对。（笑）

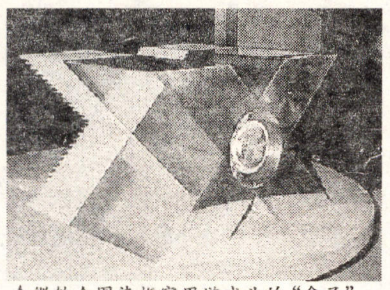


一般来说，刚推出的游戏机，游戏方面的机能一般总是优于当时主流电脑的。像94年底PS刚推出时，主流的电脑是连3D加速卡都没有的486；PC用的3D加速卡是直到96年才刚刚出现，但96年推出的N64又足以让当时的主流PC汗颜；PS2公布时，其机能足以让PC厂商瞠目结舌。不过，游戏机更新换代很慢，但PC的一大优势就是高速的升级换代：97年推出Voodoo卡以后，游戏相关硬件的升级更是像踩上了加速器，以平均大半年为一代的速度发展，无论是CPU还是3D显卡。97年的Voodoo1代其实就赶上了N64的



水平；至于PS2，这一代的主流游戏电脑:P3－667＋GEForce－2已经不是遥不可及了。预计即将成型的下一代的主流游戏电脑就能达到或超过PS2的水平。

顺便插一句，群雄混战导致PC硬件不断的更新换代，这是PC的优势，但同时可能也是劣势之一吧。因为您得不断掏钱才能“紧跟世界先进水平”，同时还得面对许多兼容性问题。(笑)微软准备推出的XBOX，其目的之一就是为了解决这个问题提出的方案。



↑微软企图染指家用游戏业的“盒子”—XBOX。

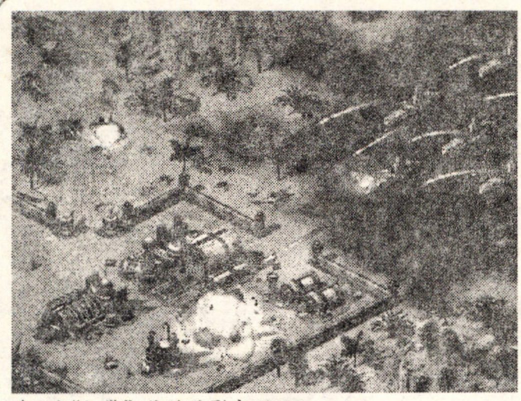
展:游戏机再高级,也是静止的,固化的。总是要被PC超过。而且价格在那摆着呢,300美元的游戏机和2000美元的PC,谁强谁弱不是明摆着吗?之所以有这种舆论说游戏机强,实际是游戏机的某些指标强，特别是与3D有关的某些指标超强。但总体来看,游戏机要降低成本，必须降低其他技术指标，所以总体水平和PC是不能比的。比如PS2,虽然芯片很好,但整机的水平则受价格影响，不很高。SONY最新推出的采用这两种芯片的图形工作站，则比PC就强多了,当然也贵多了。

主：由于市场方面的需要，从PS GAME移植到PC GAME,或从PC GAME移植到PS GAME，可以说是比较常见的事情。但非常成功的例子似乎并不多。大多数评价都不高。电子游戏和电脑游戏相互移植有什么障碍吗？哪个更容易被移植?是怎样移植的?



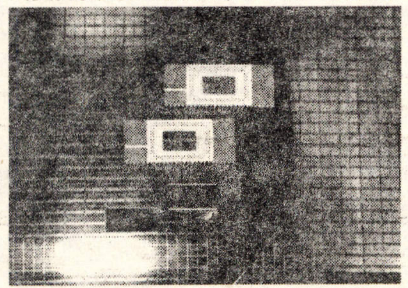
↑《古墓奇兵》(《盗墓者》)中的劳拉在PC、PS、DC中均有她的倩影。

寅:相互移植都要涉及各种各样的问题。从PS到PC,其实单纯移植问题并不大,不过是程序代码之间的一些转换罢了。但因为PS用电视显示,PC用显示器显示，原本PS上低分显示加上贴图没有线性过滤的画面,如果直接放到PC上就会惨不忍睹，还有一些2D的游戏,如果就直接放到电脑上满屏显示,会让人以为回到了DOS时代。所以在移植过程中,就要考虑利用电脑的一些高级设备来更完美的表现游戏。对电脑的3D显示方面有一些了解的朋友都知道，现在主要使用的3D API有D3D、Glide和OpenGL,以后可能还会有其他新的API出现。要把一段唯一适应PS的显示代码转化成适应多种电脑显示API的代码，而且还要运行无误，也是比较麻烦的事。有时候为了达到更



↑2代"红警",你的踪影在哪里?

好的效果,也许图素都要重新处理。从PC到PS,很多时候是要牺牲掉一些东西的。大家都知道,近年来电脑硬件的发展,很大程度上是与游戏软件的需求相互推动的。软件需要更好的硬件环境,硬件为其提供更大的发挥空间;软件得到了更好的发挥空间,又会需要更更好的硬件环境。所以有很多PC游戏开发时,都是竭尽所能的发挥目前已经有的硬件水平。这样的游戏,移植到5年一更新的主机上,必然要放弃一些东西。把一个本来支持D3D、Glide、OpenGL、A3D、EAX等等的游戏的代码精减下来,再放弃掉一些东西,以求达到更完美的运行效果,也不是一件简单的事。



↑看到这样的画面总有一种高科技的感觉吧。

龙:毫无疑问,当然是从PS移植到PC方便的多!其实也不用移植,把PS游戏随机附送一个VGS之类的模拟器就能当PC游戏卖,就像早先外面D版店里卖的什么"PS移植大作"一样。(笑)

不过如果是要用心移植的话(像这次的MGS PC版),还是要花些精力的。现在PC的机能比PS优越的多,因此如果您把PS版游戏完全"忠实移植"的话,多数PC玩家面对那粗糙的画面怕是不会掏钱的。一般来说,建模要细化,贴图要加大,色数要增多,音乐音效要重新录制(如果不是用CD音轨的话),引擎则是基本上重新开发。不过总的来说,多数是修修补补的工作,还算好做。

反之,要想从PC移植到PS的话,就要动大手术了!因为机能的限制,很多地图和角色在PS上是无法实现的,这些必须要重新设计。

展:从PS到PC和从PC到PS,一样困难。移植的难度大是因为两方面。一是设计方面,前面说过输入设备的不同影响游戏的交互法则。由PC移植到游戏机,鼠标键盘没有了,整个游戏的操作要重新设计,对游戏的交互性有很大影响,这也是游戏机上像DOOM一样的游戏不太成功的原因之一。第二方面,技术方面要处理的细节太多。大家都知道改程序比写程序困难,改别人的程序比改自己的程序更困难。

大部份游戏公司都是把移植交给别的公司做的,这样更难。俗话说牵一发而动全身,最后搞得一团糟是很有可能的。目前比较流行的解决方法是把访问硬件的特殊API的部份和主体程序分开,把和硬件有关的CODE放到一个特殊的模块(MODULE)里,这样在移植时就用新的模块代替旧的,省了不少事。但这只是理论上的,实际上操作起来还是有困难。



↑《心跳纪念品》不仅在家用机上风光一时,在PC游戏领域也是"万千宠爱"。

伟:前面已经说了,这两个平台的开发环境有着比较大的差异,开发电脑游戏时,由于考虑机能限制方面的情况少一些,开发商制作时只考虑效果的情况比较突出。相对来说,电子游戏主机的平台——尤其是PS——的机能限制很大,在做互相移植的时候,就必须要有取舍。

从PC到PS的移植,实际上是一种从高端平台到低端平台的转移。以一个赛车游戏为例,一般来说,程序的结构方面不会有什么改变——尤其是数据结构,但是三维方面的东西就要全部重写成适合PS主机的。此外,原本适合于电脑的高解析度的贴图也必须全部重做,以配合PS512K的显存(这方面的改动将会是比较大的)。在模型方面,赛车和赛道的电脑模型都要简化。在电脑游戏中可能一辆赛车由3000个面组成,但在PS中可能就只有300个面了。要把这300个面的赛车做得像3000个面的,这里的功夫可不是一点(笑)。

在高端向低端的移植中,遇到的另外一个问题就是游戏的简化。通常来说,在内存的限制下,PS版游戏的复杂程度就要比电脑版小许多——这里主要指的就是人工智能方面。电脑版的对手车可能有数十种不同的战术,但在PS中可能就只能有1种比较简单的。还有就是像碰撞、违规处罚等方面,电脑版可以做得非常真实、准确和人性化,但PS版就只能做到有那么一点意思,不可能非常标准。此外,电脑游戏在菜单和解析度方面都会与PS的要求有所不同,而操作方式的不同也会导致游戏性方面相当大的差异。比如QUAKE 系



列的游戏，电脑玩家非常熟悉键盘加鼠标的操作方式，改用手柄反而不习惯了，游戏性也会有所降低。

总而言之，同样的游戏如果有电脑和 PS 两个版本，PS 版总有一种缩小了的 PC 版、移植度不高的感觉——尤其是一些以三维为主的游戏。

早期的电子游戏很少"逆移植"到电脑上去，不过随着"生化危机"、"最终幻想"这种超白金大作的诞生，电脑游戏玩家也要求在个人电脑上玩到这些风格不同的作品。另一方面，电子游戏开发商也想涉猎电脑游戏业，从而获得更大的利润。所以现在这种情况已经屡见不鲜了。

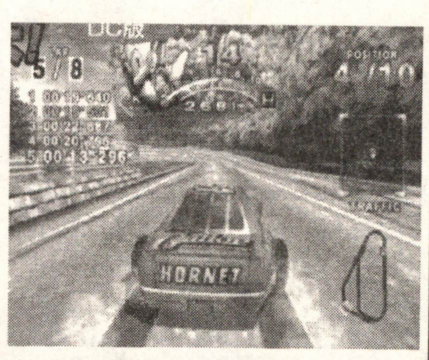


↑《最终幻想》是部不论在 TV GAME 界还是 PC GAME 界都十分受欢迎的作品。

一般来说，从低端到高端的"逆移植"有两种做法。第一种方法比较简单，就是用软件的方式模拟一个 PS 的运行环境，在其中执行原有的程序就可以了。这种方法比较省钱，开发周期也相当短，一般只需要把菜单和动画的解析度改动一下，修改一下三维 HMD 文件就可以了，不需要做比较大的改动，所以被日本的开发商广泛采用。"生化危机"系列、"恐龙危机"、"最终幻想"系列都是如此。不过这样干的后果是画面效果极差，尤其是三维方面，原有的模型都比较简单，上了电脑之后更是漏洞百出。相信玩过这些游戏电脑版的人都会有类似的想法。

第二种方法就稍微麻烦一些了，开发商需要制作新的更复杂的模型以配合电脑，所有的贴图也需要重新绘制，程序根据电脑的实际情况加以优化，而人工智能方面也会有较大提高，有的甚至会增加一些专用的模式。虽然这种方式可以把游戏的质量提高较多，但耗费时间长、花费大，而玩家的反响不一定会是积极的(因为所面对的玩家层次不同)，所以很少有公司采用。比较典型的代表是世嘉的 PC 游戏系列，如 SEGA RALLY2，DAYTONA 等等。

总的来说，由于玩家的定位层次和主机的特点不同，这两种平台之间的移植一直都不是非常顺利的。技术上来讲，PS 到 PC 更容易一些。不过我个人坚持认为，移植始终只能是一种补充，而不能作为卖点或主力软件。来自其他平台的帮助不是取胜的主要力量。

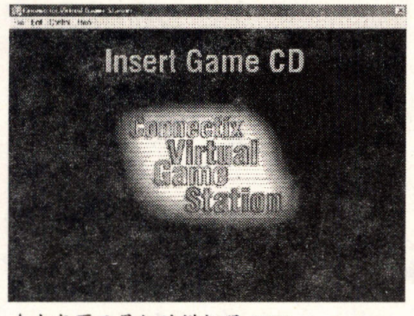


↑DC 版的《梦游美国 DAYTONA》。

主：模拟器是电脑特有的现象，许多电脑玩家都很喜欢模拟器，并且非常得意，认为模拟器的更新换代使游戏机变得可有可无。模拟器的出现引起一些游戏机厂商的反感，像近来推出的"BLEEMCAST"就引起索尼的强烈反弹，请问模拟器到底应该如何定位？模拟器的出现是否代表着电脑游戏必将取代电子游戏的趋势？

伟：模拟器的出现说明电脑游戏玩家正在向电子游戏玩家方向发展(笑)。早先曾经看到过一种说法，认为模拟器的出现是电脑游戏统一游戏主机格式的一种趋势，有的电子游戏玩家也在担心，在电脑上都能够轻易玩到电子游戏，电子游戏在未来到底还有没有存在的必要？

这种担心当然是多余的，前面那种说法也一样的浅薄。



↑今年夏天最红的模拟器：VGS。

道理很简单，模拟器是依附在电子游戏主机基础上的一个畸形儿。没有了电子游戏主机这个主体，模拟器哪里会有发展？认为模拟器能代替电子游戏的想法是可笑的，因为如果电子游戏真的被代替了，模拟器去模拟谁？缺少了模拟对象的模拟器还有存在的必要吗??如果模拟器没有了存在的必要，电脑游戏上还能玩到电子游戏吗？？电脑上不能玩电子游戏又何谈统一主机格式？所以，模拟器根本只可能是一种对电脑游戏的补充，而不会是对电子游戏的取代。此外更重要的一点是，并不是说电脑游戏加上模拟器之后就真的能够代替电子游戏。电子游戏的本质——容易上手、运行稳定，是电脑游戏永远不可能取代的。在电脑上运行程序，永远不可能像电子游戏那样放入CD打开开关就可以了。从这个意义上来说，电脑版本的模拟器，还不如DREAMCAST上的BLEEMCAST!来的更方便，更实用。



↑Nemu64模拟器的《机战64》。

展：否！模拟的东西毕竟不是真的。计算机可以用来做很多事，像看VCD和DVD，但效果不如大屏幕电视；可以看新闻，但大部份人还是要看报纸；可以听音乐，但代替不了高档音响。计算机不是万能的，起码5年内游戏机还不会消亡。

龙：乌龙想应该不会吧！

为什么？

模拟器是给已经有了电脑，又喜欢几个为数不多的电子游戏的PC玩家

的。另一种可能是喜欢的游戏分跨在不同的游戏机上，为了这几个游戏去买游戏机也不值得，这时电脑上的模拟器才自然而然的成了拥有电脑的游戏迷的首选。

既然电子游戏可以在电脑上玩，那电视游戏迷也可以在电脑上玩游戏机游戏，久而久之，电子游戏不是要因为大家都在电脑上玩游戏而被电脑游戏取代？

我想这完全是杞人忧天吧！一方面，电视游戏的傻瓜式操作大大便利了玩家。现在许多电子游戏在设计时就针对那些非玩家，他们在需要安装卸载的电脑游戏和只要把光盘放入机器里的电子游戏之间，自然会选择后者。不是吗？在游戏迷里也不乏“机迷”，他们只喜欢某个游戏机上的游戏。就这一点来说，电子游戏也不会被电脑游戏取代！

寅：当然不能这么认为。模拟器出现的初衷也仅仅是怀旧加上一些能力的证明，而现在已经有点发展得变味了。怀旧几乎没有，证明能力之外还有就是让大家在电脑上玩到其他机种的游戏。从目前模拟器发展的速度来看，一个新出的机种，至少要到1－2年后才会出现模拟程度比较好的模拟器，国外的不少模拟器开发者有时候尽管能力可以达到模拟最新机种/基板，也大多会控制住自己的模拟器，以求模拟器圈的良好环境，不至于破坏大的游戏市场。很多模拟器开发者都明白开发模拟器是为什么，需要注意的是什么，所以只要开发者还都能保持这一原则，模拟器就不可能取代电子游戏。

主：记得去年底，《电软》曾经有过几篇报道，谈到过电子游戏主机规格统一的问题。大概是由一些日本业界专家引起的话题吧！最近谈的比较少一些，可能太乌托邦了吧。现在的结果是，游戏主机不但没有统一，反而又有XBOX裹乱，“统一大业”遥遥无期啊！假设一个问题，假如有一天电子游戏主机格式统一了，是否更有利于吞食电脑游戏的市场份额？



↑任天堂的GAME CUBE算裹乱的吗？

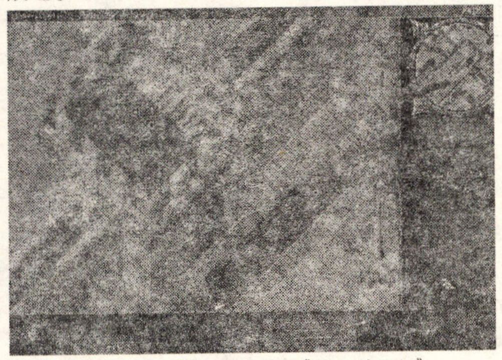
龙：那……恐怕是要根据具体情况来分析的。一般来说，如果游戏机格式统一，那么玩家只要买一个主机就可以了。对那些有喜欢马里奥又喜欢索尼克的玩家来说，这可是常常做的梦呀！对非玩家来说，没有了选择机种的麻烦，当然是省心的很！所以，省去了挑选机种的麻烦，玩起来也方便，放入光盘就行，自然会去买游戏机，而不是去买电脑。而买了游戏机，自然只会去买电子游戏光盘，这自然会占领电脑游戏的市场份额。

但是这也不是肯定的。人们玩的是游戏本身：好玩、自己喜欢玩才是选择

游戏和游戏主机的关键。就目前来说，实时战略和第一人称射击就是只适合在电脑上玩的游戏，鼠标的便利简直被发挥到了极限。虽然这两种游戏也有家用机的移植版，但用手柄来玩的感觉……差了十万八千里。(笑)

电脑游戏的这个市场份额并不会因为游戏机主机格式统一而被占去的，除非改变电视游戏的操作方式（像DC版的Quake 3就随机附带键盘和鼠标)，再加大电视的清晰度。

所以说，至少今后不太长的时间内，电脑游戏和电视游戏还是会并行发展吧。



↑《UO》，著名PC网络RPG游戏《网上创世纪》。

寅：首先我觉得电子游戏主机格式是不可能统一的。不论是硬件厂商还是软件厂商都希望市场上出现多种主机。硬件厂商大概是考虑的有竞争才有发展。SEGA你今天出了一个DC，我Sony看到了就会出一个PS2来与你对抗，过几天边上又杀出来一个微软的XBox，最后原游戏业老大任天堂看不过去了也拿出自己的NGC。软件厂商看到市场上有这么多种主机自然高兴，一个游戏可以推出4-5个版本，赚各路玩家的钱，何乐而不为？电脑游戏也不甘心电子游戏来抢自己的市场，很多电脑游戏厂商现在把自己的游戏推出各种游戏机版，你抢我的，我也抢你的。

伟：我们注意到，在最近几年里，确实有一部分的电脑游戏玩家被吸引到电子游戏主机的面前来了。但是这个比例并不会持续的增长，无论电子游戏怎样发展，它也不可能取代电脑游戏而存在，就好像电脑游戏永远无法取代电子游戏一样。因为这两者有着完全不同的操作方式、有着完全不同的游戏性，是不可以互相替代、互相消灭的。

电子游戏主机的格式统一倒一直是个有趣的话题。从家用电器的角度来说，一个统一的媒介可以使相应的软件得到很大的发展，避免恶性竞争之后可以加速市场的增长，从用户的角度来说也可以节省更多的投资。DVD、VHS录像机的格式统一都是一个很好的例证。

不过电子游戏主机是一种非常个性化的商品，不同公司所推出的主机以及相关的软件，都有非常强烈的个人风格。而一旦主机统一之后，这种风格上的差异就会有所削弱，由风格所带来的魅力也会随之消亡。我们可以想象一下，世嘉的主机和游戏永远是以一种硬派的纯游戏面貌出现的，如果在软绵绵的PS2上推出，感觉会怎么样?恐怕就不是大家所习惯的世嘉了！

展：看不出必然的联系，而且游戏

主机格式也不是说统一就统一的。

主：电子游戏和电脑游戏未来的发展趋势如何？比如说，20、30年以后？

伟：现在要想对未来做预测可是太难了，变化都是那么快。20年前红白机刚刚出现的时候，谁能预料到电玩业今天的繁荣？个人认为，现代游戏在种类上已经发展到了一个相对饱和的状态，要创新就只有在游戏方法上。而在这方面，最有可能实现的就是基于玩家动作捕捉技术的虚拟现实和真正的三维立体画面。未来的游戏甚至有可能能够模拟出人类的初级感觉，比如痛、酸、痒等。游戏性的概念将会被进一步的扩大化。

龙：首先申明一下，乌龙可不是业界人士，所以没什么资格断言什么趋势，这里只是谈谈我自己的一些看法。

未来游戏制作方向大致可以分为两种：一种是类似SQUARE的大投入制作。这种游戏讲究的是大成本，大投入，游戏画面绚丽无比，音响效果也是出类拔萃，和好莱坞的某些电影有异曲同工之妙。这类游戏好是好，可是成本过大，动则数千万美元，这样的开销一般的游戏公司是绝对承受不起的。而另一种就是当今最热门的网络游戏了。网络可是个好东东，上至政府机关，下至农民工人，每个人都想在里面捞些好处。游戏也不能免俗，各大游戏公司都削尖了脑袋往里钻。试想一下，只要你一上网，就会找到成千上万的玩家和你一起游戏，这是何等有趣的事啊！所以乌龙在这里大胆预测一下：未来的游戏将以网络互动为主，声光效果为辅。

展：这个问题太大了。一般来说我不太愿意谈论这种大问题，因为实际效用不大。但这里想说两句，电子游戏和电脑游戏的发展趋势和计算机发展趋势有很大关系，一定程度上还是由后者决定的。我们在这里可以提出一个更大问题：计算机未来发展趋势如何？了解了美国各大学的实验室里对这个问题的看法对我们解决那个电脑游戏和电子游戏的问题有一定帮助。目前的一种看法是Universal Computing和Human－Computer Interaction将是未来10年计算机发展的热门方向。其基本思想是把有形的计算机，把摆在家里的PC机什么的，化为无形，并渗透到我们的生活中，真正成为我们生活和社会的一个有机组成。与此思路对应，真正的游戏，是你意识不到游戏机的存在和游戏的存在，你感觉到的是极度真实的被



↑PC著名游戏《英雄传说Ⅴ—海之栏歌》。

虚拟的游戏世界，20－30年后技术应该能够达到这种程度。

寅：现在大家玩游戏大多会有一个相同的感受，就是“没什么新鲜的了”。这就说明游戏的发展已经到了一个阶段，在这个阶段上再谈发展就不太容易了。10年前谈游戏的发展还可以大谈三维图像啦、网络多人游戏啦、真人影像啦什么的，可这些东西现在都有了，再要有新的想法哪儿那么容易。现在你再大胆的想象，都有可能在几年内就实现了。20、30年后会什么样实在是不好说。大概会有成千上万人同时在线的虚拟现实的生活游戏吧，就像电影《第13层楼》中描写的那样，大家通过各种感应设备在一个虚拟的空间里体验着与现实生活完全不同的一种环境一种生活，有一天走到一个地方，发现远处的景象一片混沌，路中间立着一个小牌子，上面写着“注意！前方程序尚未编好”。

主：前面问题诸位已经讲过，在全世界范围内，电子游戏和电脑游戏相比，电子游戏占有绝对的主导地位，这从游戏厂商的规模和游戏的销量看都不可同日而语。不过在国内情况却截然不同。抛开80年代末期的红白机时代，电脑游戏在国内完全占了上风。除去其游戏平台单一外，国内电脑游戏高度普及的原因是什么？

个人简历

汪寅：《电子游戏软件》PC领域主持人，笔名“软体动物”，主持之“电脑游戏月旦评”曾经成为杂志极受欢迎栏目之一；后曾在《电脑商情报》、前导公司任职，现为一知名网站的专栏编辑。

→据说是韩国最优秀的RPG作品『西风狂诗曲』也要在DC上登场了。

龙：在国内，买游戏机还是电脑，决策者是父母；而父母青睐PC则是电脑游戏高度普及的直接原因，这一点没人有异议吧。

父母为什么愿意买比游戏机贵的多的电脑呢？原因很多啊，但恐怕电脑的多功能，加上家长一面望子成龙、一面对新事物一无了解是主要原因吧。前面已经说过，电脑的多功能使得不仅是孩子，父母也可以尽享其乐趣；相比之下，游戏机只能用来玩游戏，而游戏在国内好像是孩子的专利，虽然日本也有很多家长和孩子可以一起玩的游戏，但这些游戏大概也不会在国内游戏玩家们的采购范围内，家长们更是戴着“游戏是给小孩子玩的”这么一副有色眼镜。 加上现在社会竞争越来越激烈，家长们个个希望孩子最好都到美国读哈佛麻省，“千万不能让孩子输在起跑线上”的呼声响彻华夏大地；于是可能对孩子学习有帮助的一切，哪怕再贵也

舍得；而直接减少孩子学习时间的一切自然拒之唯恐不及。想要买电脑吗？好好好，用来学习的话没问题，学电脑今后有出息；买游戏机？没门！给我读书去，现在了还想着玩……，至于孩子买了电脑用来干什么，自己的门一关，加上屏幕切换，呵呵呵老爸老妈怎么会知道……

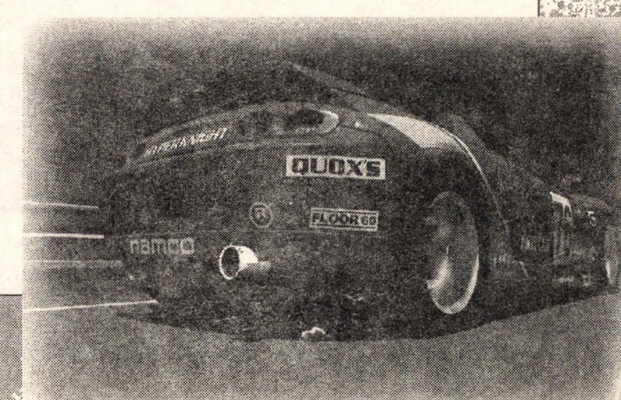
寅：一、电脑即可以用来学习，还可以用来娱乐，家长乐意为孩子买这么一台电脑，充份体现寓教于乐的精神，也不会买一台“玩物丧志”的游戏机。二、网吧。在国外网吧一般是为出差旅行的人提供一个收发邮件或者上网浏览的场所，也有一些是提供网络游戏对战的，但到了中国就变得乌七八糟。现在大部分的所谓网吧都是用来玩MUD和各种联网游戏的。三、电脑游戏有正规的软件厂商代理，可以光明正大的放到店里卖，但电子游戏基本上还是靠盗版。每次严打时电子游戏都会受到一定的打击，而电脑游戏还可以正常生存。

伟：这个原因实在是很简单，很多人都做了回答了：不用自己花钱。

现在国内真正自己掏钱买电脑来玩游戏的，我看大概不到10%。绝大多数的用户花的不是公家的就是父母的钱，而且他们花钱买电脑的本意根本就不是用来做游戏机，只不过最后达成的效果是这样的（笑）。这就是电子游戏畸形发展产生的恶果啊！

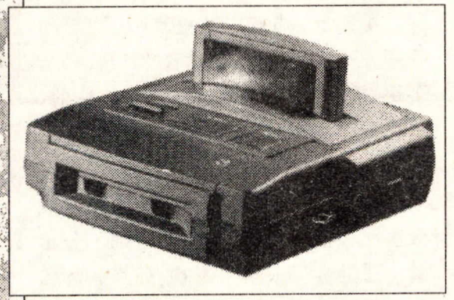
在这自己花钱的10%中，恐怕也有很大一部分人是得到了家长和社会的精神支持。我就有一个与父母同住的朋友，虽然已经远远超过了成年的年龄，但是父母仍然坚持反对他请电子游戏入门，最后他只得买了一台电脑来玩游戏，出乎意料的反而得到了父母的赞同。这恐怕也是相当无可奈何的一种“国情”了。

展：这个问题实际上在很多文章中都提到了。这是中国特色！虽然PC比游戏机价格贵几倍，但大多数中国父母肯花血本给孩子购进电脑，目的是为了让孩子学电脑。孩子提出要买电脑时那也真是理直气壮，大有你不给我买电脑就是扼杀我的学习机会和热情的感觉。但当孩子提出要买游戏机时那嚣张气焰肯定就小得多，而且需要给家长做耐心细致的思想工作，家长心里也会反复地进行思想斗争，权衡利弊。但可笑的是一旦买了电脑，以目前中国的电脑应用水平，99.99%还是被孩子用来玩游戏了。其实，在美国也是如此，谁在家里还办公啊。电脑一旦进入家庭，主要就成了娱乐工具了。当然，近两年情况改了些，因为Internet起来了，但中国上网比美国还贵，自然影响到家庭上网的热情。游戏还是大头。



主：在中国，电脑游戏的普及和推广对电玩业究竟是利大，还是弊大？

展：电脑游戏是整个电玩业的一部份，它发展好了自然对整个电玩业有推动作用。特别是开发 PC 游戏相对来说费用较低，难度较小，容易入手。从电脑游戏打入游戏业比较容易。我个人觉得中国电玩业的发展顺序和侧重应该是：PC 游戏 > 电子游戏 > 游戏主机。其中游戏主机在 5－10 内还是不要碰的为好，从“A'CAN”的失败大家应该接受了不少教训。



这就是国人制作的第一台游戏机“A'CAN”

寅：按理说当然还是利大了。但在中国有很多特殊的情况，说不清楚。就拿网吧和游戏厅来说吧，本来是一个推广和普及的好办法，可是一些只顾金钱利益的人，开设了一些不合法规的网吧和游戏厅，引起很多社会问题，导致了“电子游戏是电子海洛因”的说法，最终非但没有推广，还严重的阻碍了电玩业的发展。

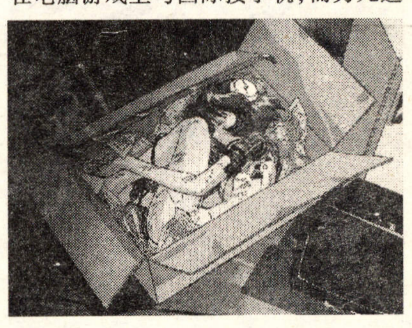
龙：当然是利大，如果真的“普及”和“推广”了的话。

首先对玩家来说，有游戏玩总比没游戏玩好吧。就现在中国的“国情”来说，电脑游戏的推广好像比那些家用主机阻力要小些吧，至少让我们在电脑游戏方面与国际接上了轨道?“奥美”所作的努力是大家有目共睹的。

而对国内的游戏制作商来说，不需要许可证，使得制作电脑游戏比制作家用主机游戏要有赚头的多，也少了很多麻烦。这样，如果有了“普及”和“推广”，盗版也受到适当控制的话，这些厂商相信会有不错的收益和制作经验的积累。好像“奥美”也在代理中卧薪尝胆？待到时机成熟时，他们必会成为民族电子娱乐产业接轨国际的生力军。太乐观了吗？

而对国外的游戏公司来说，中国的电玩市场只是潜力大，其它的利润可能就差那么一点点了。就算是他们在中国开办的分公司，也只是看中这里的人才和薪金水平。向本地推出的游戏，当然是电脑游戏，带来的主要还是玩家对品牌的认知。

当然，电脑游戏的普及会有一些副作用，比如让一些人将电脑游戏与电子游戏等同了起来，所谓一叶障目不见泰山，两豆塞耳不闻雷霆。我们可能一边在电脑游戏上与国际接了轨，而另几边



却脱节的越来越厉害。这种普及也必会挤压其它游戏平台以及街机(未来)的市场,逼迫玩家为手里的积蓄做出选择……

我想普及电脑游戏,至少可以培养国内各界对游戏的正确态度,既培养了玩家也培养了厂商,概括起来说就是培养了明天电玩业发展所需的土壤。这不是利大吗?

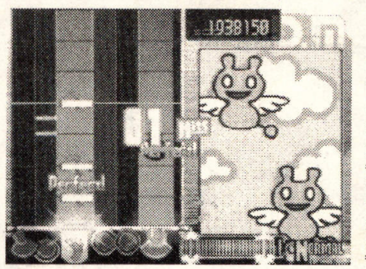
伟:从短期来看,电脑游戏目前相当繁荣,已经开始作为一个产业在国内进行发展了,这对于电玩业来说当然是好事,尤其是在中国。

但是,电脑游戏只是电玩业的一个组成部分。从世界性的角度来看,电玩业更重要的部分在于街机和家用游戏主机,而这两个方面中国本身就非常脆弱,脆弱到几乎没有生存的权利(国内



KONAMI公司推出的跳舞游戏DDR

没有一家全资的CONSOLE软件开发公司),如果再过度发展电脑游戏的话,势必造成发展的不平衡,与国际电玩业未来的趋势也有所矛盾。从长远来看,这就是有害了。另外还有非常重要的一点,国内的电脑游戏还是在一种畸形的条件并且在许多其它旗号的掩护



PS2的音乐游戏《狂热鼓手》

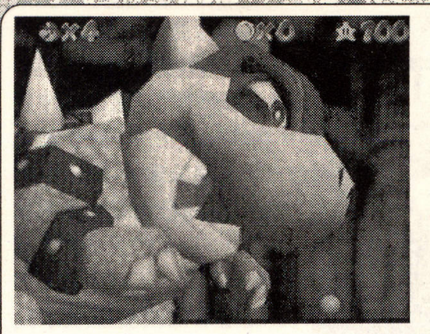
(如开发电脑软件)下发展起来的。如果保持这个状态下去而不能恢复游戏本来的真正面目的话,电子游戏主机的命运同样会降临到电脑游戏上,这只是时间问题。

更何况,电脑游戏更复杂、更不易管理,一旦出了什么毛病,恐怕收得会更快、更紧(当然软件本身是收不住的,但是开发商却可以被控制)。

主:在我国有这种趋势,电子游戏似乎比较低幼化,而电脑游戏则不分年龄。是社会习惯势力影响,还是有什么别的因素,国外情况如何?

寅:好像还是社会习惯势力影响比较深远。中国自古以来都有玩物丧志之说的,年长一点的人都会认为玩游戏是小孩干的事,漫画也是小孩才看的。另外游戏题材大多以幻想、打斗等为主,不太适合年长一点的人。

其实玩电子游戏比较多的人都知道,电子游戏的内容及形式要比电脑游戏更多元化,除了常规的RPG、SLG、FTG等主流游戏形式外,还有很多轻松的休闲游戏,如棋牌、骨牌、各种音乐游戏、方块等等。如果能抛开偏见认真了解电子游戏的话,电子游戏要比电脑



游戏更适合不同年龄段的玩家的，至少是不比电脑游戏差。

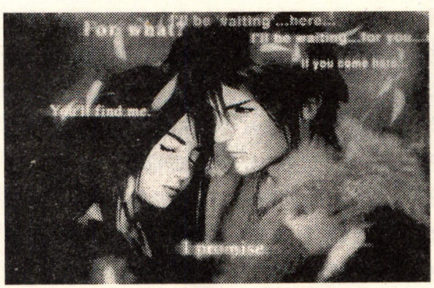
龙：我想“电子游戏”是指家用机游戏吧，我看不出它有“低幼化”的趋势！不过，认为它“低幼”好像的确是社会的一种传统认识。偏见出于无知。中国不要说对电子游戏，就是其它的娱乐媒质，好像电影、电视，都没有适当的分类规则。有适合小孩子的电子游戏，也有只适合成年人的电子游戏。没有分类，就只好归在一起。而我们的“成年人”大多不喜游戏，那这“电子游戏”不属于低幼的孩子们还能属于谁呢？

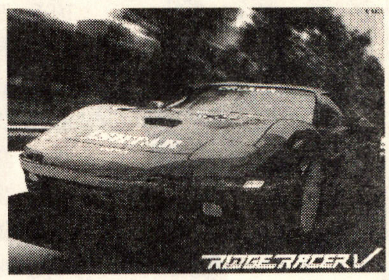
而电脑游戏就不同了，虽然它只是“电子游戏”的一个形式一个分支一个口号，但是在全国普及电脑文化的背景下，它的档次提高了：玩电脑游戏当然先要玩电脑啦，能玩电脑，那怎么也上了个档次了吧。

有时候我们就是这么重视名字的区别，形式的不同，不去追究那关键的内容了。这可以说是社会习惯势力使然，说是中国特殊国情决定也行，不过我看，只是不成熟的市场罢了。

国外的游戏年龄不是问题，因为他们大都有严密的评测体系，就如同他们的电影审级制度一样。电子游戏里经常会看到的“ESRB”，就是一个独立的审级机构。从游戏封面上“ESRB”的标签，人们可以一眼就能看出这个游戏适合的年龄范围，适不适合自己的孩子。而电脑在国外也没有国内这般的高贵和神秘，很小的孩子就开始接触电脑了，他们的电脑可以说是最“全年龄”的了，况且游戏乎？

展：国外也一样。像我所在的大学的研究生们玩游戏的很多，但大多是PC游戏，而且大多是偶一为之。真正玩游戏机的较少。但目前这种情况也在改变，特别是PS2出来后，我的好几个美国研究生同学都说“PS2是一定要买的啊！”当然这也和SONY的策略有关系，从PS到PS2确实越来越吸引高年





《最终幻想8》和《山脊赛车5》分别是PS和PS2的成功作品，吸引了高年龄层争的玩家。



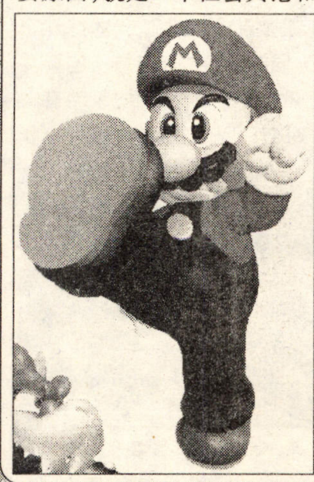
两个都是在中国畸形发展着的。电脑软件(包括游戏)被人为地拔高了，但在中国人的传统概念中，电子游戏一直是被认为小孩才玩的东西。这可能与任天堂当初的定位，以及任天堂在我国的影响有关，不过中国人固定的思维模式更加重了这种认识，我们中的绝大多数人并不认同电子游戏还有成人市场这种说法，环境也不鼓励成人介入电子游戏。以至于出现了 DDR 之后，居然有人还大惊小怪地“惊呼”：“居然有这样给大人玩的游戏”。而我至今也不敢告诉我的丈母娘我是开发游戏的，我只是说自己在电脑公司做软件，不然恐怕连老婆也讨不上了(笑)。这个和卡通在国内的地位是非常相似的。人们还是抱着儿童读物的传统概念来看待卡通，无法理解成人化的市场，导致了对产品的错误定位，最终影响到产品本身的存在。

这种概念的改变，估计要整整一代人的努力，相信可能还要将近 10 年左右的时间。

龄段的玩家了。

另外，我认识的研究生中没有人玩任天堂的。任天堂已经完全成了低幼儿的主机了。

伟：事实上就像我在一开始说的，从全世界的角度来看，应当是现代电子游戏玩家的年龄层次比较广泛，而电脑游戏玩家的年龄层次比较集中。中国的实际情况正好倒了个个儿。这其中的主要原因，就是一个社会舆论和环境的问题。电子游戏没有能够在中国取得合法的地位，电脑游戏也没有能够取得合理的地位，这



主：叶伟君的现身说法真的很生动。一个靠游戏开发吃饭的专业人士尚且无法“正名”，何况一般的玩家。这种情况无论 TV GAME 玩家还是 PC GAME 玩家，处境其实都是一样的。可是说到两种游戏方式的优劣，冲突又相当激烈，让人有一种“本是同根生，相煎何太急”的感叹。大多数 PC GAME 玩家都是 TV GAME 过来人，都有一点

“人一阔，脸就变”的样子，似乎一说PC GAME就高人一等，参加过“成人典礼”了(笑)。这有点像有些出国留学生，哪怕早去一天，都视后来者为“土包子”。那么大家怎样看待目前国内电脑游戏玩家和电子游戏玩家之间的对峙和冲突？

展：这事情就看怎么看了。其实他们之间没有根本利害冲突，起码从短期来看。要说真正有短期利害冲突的是SEGA铁杆和SONY铁杆们。当然，既然有冲突，就是有隔阂。冲突本身就是说明PC玩家和游戏机玩家有很大不同。

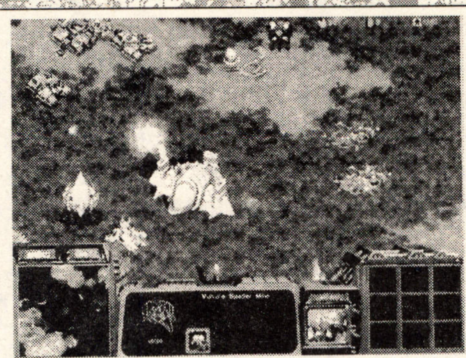
当然，大家吵一吵，业界热闹一点，卖多点，没什么不好。现在玩家不知道有多少，虽然没有1亿但也不少了，总不能都坐在那没事干吧，自然要找点乐子，找点话头。北京有句俗话“吃饱了撑的”。现在大家终于不象60年代那样菜色黯然了，都大鱼大肉吃得挺饱的，当然要骂骂街，发泄发泄，这是社会进步的标志。不过千万别把这种对峙和吵骂当真，首先这种对峙和吵骂纯粹是为了调剂我们的游戏生活，无所谓谁是谁非，也没有什么姓社姓资的立场问题。吵完，捍卫完自己的阵营，朝对方阵营笑笑就行了。千万别觉得真理在我手，老子天下第一我怕谁。中国人容易犯这个毛病，不能容忍不同思想，非得搞个你死我活，非得争个道统。

说到冲突，最明显的就是吵架和叫骂。有些正统人士很觉得不好。其实呢，骂一骂对社会有好处，是社会整体发泄的一个管道，有了想法，总憋着也受不了；有了爱憎，总装中庸也难受。充满智慧的嬉笑怒骂比双方一本正经地讲大道理但背后捅刀子要好得多。美国每天晚上12点都有说话节目（Talk Show），主持人天上地下总统演员无所不损无所不骂，大家听得哈哈大笑，然后上床睡觉。中国玩家幽默水平那么高，看看以前的和现在的国内读者来信就知道，干吗非要板起脸来循规蹈矩。千万别把自己的语言能力给扼杀了，说不定二十年后中国本土也能出个什么诺贝尔文学奖什么的，省得什么法籍美藉的华人给咱们添堵添乱。

最后，很重要的一点，游戏公司可千万别吃错了药，自己不知道自己的位置，参与进来这种民间讨论。业界应该是冷静的，甘于寂寞的，头脑清醒的，这一点国内的公司做得还很不够，是更应该注意的。



微软和世嘉作为业界的新、老巨头，一个要发展，一个求生存，但愿今后别“吃错了药”。



PC游戏《星际争霸》的战斗场面

家"低人一等"的主要原因。加上买电脑所花的钱一般都要比买电子游戏主机时花的多,因此在一开始,电脑游戏玩家对电子游戏玩家就有那么一种"不屑",这种"不屑"就是造成冲突的导火索。

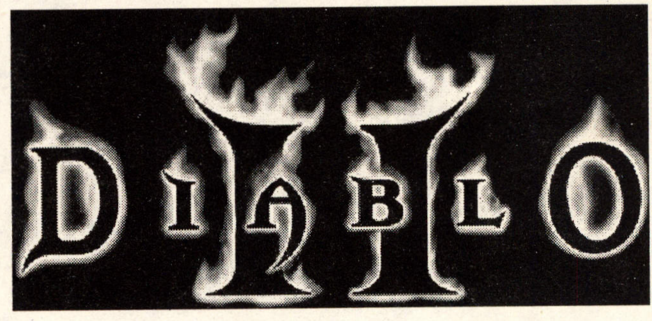
客观地来看,在国内,电子游戏的玩家总体上来讲比较专业,所涉及的游戏类型也比较全面。而电脑游戏玩家相对的,对世界游戏的格局比较闭塞,目光也就只是集中在AOE、STAR CRAFT、DIABLO这几个联网对战或即时战略游戏上,游戏的品种比较单一(是比较单一,不是绝对化的),对游戏性的看法也比较简单。在很多电脑游戏玩家的眼里,画面就代表了游戏性,是第一位的,所以每次与电子游戏玩家论战的时候,他们都会把画面作为最有力的武器拿出来使用。对于电子游戏玩家来说,游戏性要比画面更重要,在他们的眼里,那些被电脑游戏玩家捧做宝贝的几个游戏,其游戏性在电子游戏中也只能算个中上的水平,所以"游戏性"就是他们用来打击电脑游戏玩家的有效方法。这两者之间的矛盾为冲突提供了要素。

伟:应该说现在国内两派之间的争斗是非常激烈的。双方的矛盾非常尖锐,每每论战交锋都是血肉横飞,非常残酷。这可谓是独一无二,只有在中国才会出现的奇景。

这种情况为什么会产生?个人认为这主要还是由于中国大陆对电子游戏长期歧视和不重视,导致目前国内电玩业畸形发展以后产生的副作用。

为什么这样说呢?

因为在国内,电子游戏一直不能以一种正当游戏的面目堂堂正正出现,派生出许多"学习机"、"跳舞机"这种莫名其妙的代用产品,没有名分的电子游戏,首先在气势上就输给了光明正大、打着"开发智力"旗号而出现的电脑和电脑游戏。而从舆论的角度来看,国内媒体总是把电脑称为现代社会高科技的结晶,却把真正的高科技结晶电子游戏当作了"黄赌毒"的替代品,这也是造成电子游戏玩



不过，即便是有了导火索和要素，争吵还是可以避免的。问题在于，社会的歧视和国民的平均消费水平不高，导致了绝大多数玩家只能在电脑游戏和电子游戏两者之间做一个选择，而不可能同时拥有两种平台(在国外这可是非常平常的，许多电脑游戏的玩家都有电子游戏主机)。这样，玩家就不可能对选择以外的主机有一个客观的认识。同时为了证明自己选择的合理性，他们通常采用拔高自己的游戏主机、而抨击其他主机的方式来进行论战，而不是纯游戏方面的讨论。如此一来，吵架就是无可避免的了。

从现在的情况来看，国内对电子游戏经营场所的整顿和压制并没有很快结束的迹像，相信这种争吵还会持续个那么一、二年。

龙：这很正常，有人的地方就有战争嘛。乌龙本来习惯视而不见的，可是后来看到论坛上、杂志中，论战很激烈的样子，久论不休，觉得似乎是有一些看头。(看热闹?)可结果看来看去，又总觉得实在无趣：对我们的游戏事业并无促进嘛。



我觉得中国现在的电子游戏市场有些稚嫩，也有些畸形，所以也难怪会有这种畸形的论题。也许是电视游戏玩家希望“拯救”满足于电脑游戏的同志们？有可能，看到别人见都没见过自己热爱的游戏，可是还大谈他玩的就是最棒的，会有激愤的心情吧：我电视游戏平均的质量产量以及重量，均超过电脑游戏，所以……。可是，可是电脑游戏玩家可能有绝对同样的理由啊？

我们不可能永远只玩“最好的”游戏，也没有那样的游戏；我们需要的是玩更好的游戏，这是现实的。而这，是和我们用什么玩机器游戏没有关系的。本是同根生，相煎何太急？我想如果玩电视游戏的和玩电脑游戏的是交流而不是对峙，那该有多好？

我想可能有一个情况，就是玩电视游戏的同志们看到电脑游戏现在可以堂堂皇皇的登堂入室，玩电脑游戏的扬眉吐气作潇洒状；而自己只能在走私商和小商贩那里受尽盘剥，又在盗版商那里获得不应有的快乐和良心的自责，最后社会上再来一通“毒品”的指责，实在不是一件很爽的事啊。也可能因此引发激烈的冲突？可是我说既来之则安之，要改变这种现状、这种国情，根本不是通过贬低电脑游戏，乃至电脑游戏玩家就可以实现的。

乌龙小档案

年龄：有人说乌龙看上去像中年人一样，唉。

职业：目前乌龙以 IT 业为谋生手段，而电玩俱乐部就是乌龙的第二职业了。

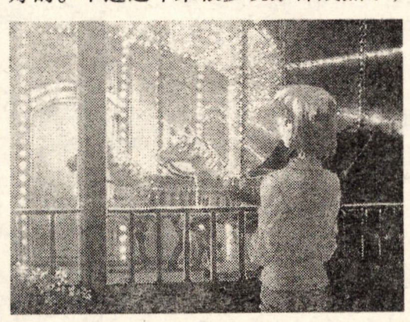
爱好：除了吃之外，好像只有游戏了。



只是我很难理解的一点是为什么讨论这个问题会引起那么大的冲突,那么的势不两立?难道玩家们……

有人说,“如果得不到你所喜欢的,就喜欢你所得到的”,很好的道理哦。

寅:比较无奈。以前还偶尔参加一下类似的讨论,后来发现像我这样上场只能落个猪八戒照镜子——里外不是人。我本人一直是什么好玩就玩什么的,不论电脑游戏还是电子游戏。在这个行业里做了这么多年,游戏也不少玩不少看,对电脑游戏和电子游戏都有良好的感情。两者之间本来就没什么好争的,游戏本来就是为了好玩才玩的。只不过很大一部分玩家存在年轻气盛的问题,自己喜欢的东西就是最好的东西,容不得别人有不同意见,一有机会就要在对方面前摆出一大套理论来证明自己喜欢的东西才是最好的。不过近年来很多玩家都成熟了,

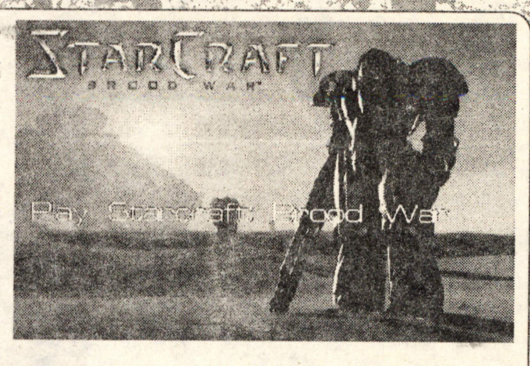


很多人也能在这种争吵中跳出来说“玩游戏就是为了高兴,自己喜欢什么就玩什么,没必要争什么是最好的”这种话,这是一个好现象。

主:最后一个问题,国内媒体经常有这种说法:“玩游戏(指PC)是学好电脑的捷径”,那么玩电子游戏除了娱乐之外,还可以得到什么?

龙:玩游戏除了娱乐还会得到其他东西,就像再好的药也有副作用一样。接触这种电子娱乐形式,想必会激发人们对制作游戏所运用到的电子技术的兴趣,也就会产生学习的欲望,也许,不少人就从此……?很自然的过程哦。同理,我们也可以推测电子游戏那美妙的配乐、精美的画面会成为孩子们将来成长为音乐家、画家绝好的启蒙老师吧。如果再仔细想想,电子游戏似乎还可以训练人的反应能力、眼手脑协调能力;帮助提高外语水平,扩展词汇量;增进家庭亲情、同志友情。好处不一而足!想起现在风靡各处的DDR系列游戏更是让我们舒展四肢,运动了起来,这怎么能说不是电子游戏在提高我们人民群众身体素质方面的一个贡献呢?

可我觉得这是个圈套,企图发掘电子游戏的娱乐外的功能是所谓“媒体”们的无聊习性的又一集中体现。



玩游戏就是玩游戏，何必去找其他花俏伪装？电子游戏在中国命运多坎坷，想必如果没有了这一层“教育、学习”的名堂，而且是各大“媒体”众口一词的名堂，电子游戏势必在神州大地更加灰头土脸，由轻伤转重伤再转死亡。作为玩家，应该说一声谢谢了。

所以对不起，乌龙不觉得电子游戏，即使是电脑游戏，肩负着“捷径”之类的什么使命。在电子游戏里我并不想得到“其他”，游戏只要有游戏的快乐就足够了，不是这样吗？

寅：玩游戏不就是为了娱乐么？我一向认为玩游戏就是为了单纯的娱乐，任何认为在娱乐过程中必需要接受到某种积极意义的影响的观点我都认为是有病，这是中国传统的教育观念造成的误区。娱乐本来就是为了轻松，为了缓解压力的，但传统的教育观念就是让你即使在轻松快乐的同时都不要忘记提高自己知识范围和思想觉悟，甚至还希望能得到体能上的增强。那我还娱乐干什么？那还不如一下午物理政治体育三堂课来得有效。



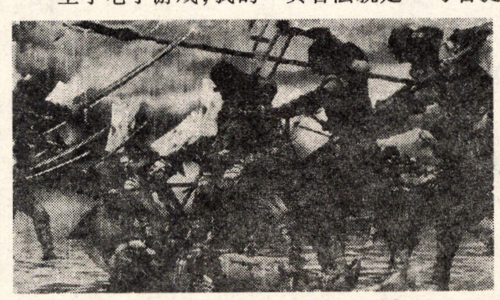
伟：原则上来说，我非常反对这种提法。我从来都不赞成所谓的“寓教于乐”。道理很简单，教育时就应该认认真真教育，娱乐时就应该高高兴兴娱乐。想把两者结合起来的做法是不切合实际的空想，不是事半功倍而是事倍功半，两件事最终一件都做不好。

所谓“玩电脑游戏是学好电脑的捷径”，这种说法只能说在某一程度上是对的。电脑游戏有它本身的特点，它必须安装后才能使用，同时可能会发生各种兼容性上的问题。这种缺陷促使了电脑游戏玩家去主动了解电脑的软硬件常识，从而使自己的游戏能够进行得更加顺利。从这个角度来看，这种提

法是正确的，我也确实有一些朋友正是通过玩电脑游戏，最后才成了电脑硬件维修人员(笑)。

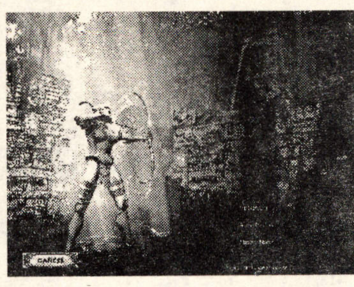
但是，"学好电脑"这种说法本身过于广泛。单单掌握一些硬件常识是不是就是所谓的"学好电脑"了呢？显然不是。通过观察可以发现，绝大多数通过电脑游戏入门的玩家，对硬件配置和维修、更新比较专业，但是对一些应用软件却非常陌生。不会使用(或者熟练使用)word、excel、power point这些办公软件的电脑游戏发烧友比比皆是，更不用说熟练掌握像3dmax、photoshop这种比较专业的开发用软件和c++这类电脑语言了。从这个意义上来说，他们又可以算是不懂电脑的。所以，玩电脑游戏，只可能是一种了解电脑的方法而已，却不可能成为唯一有效的捷径。现在媒体过分夸大电脑游戏作用的提法，到最后是要遭到报应的。在这方面我们已经有过许多教训了。

至于电子游戏，我的一贯看法就是



CAPCOM的PS2新作《鬼武者》

娱乐。人为什么要娱乐，要游戏？还不是为了发泄和得到自我满足？游戏就是一种合法的手段来达到这种满足的。或许，因为某种原因，你在玩游戏时可能有所收获。比如学会了日语或者英语，比如开始专注起某段历史，等等，但是这些都不是电子游戏的本来目的。用一句很俗的话来讲，玩电子游戏就是来找



PC新游戏《暗黑破坏神2》

"乐子"的，就是为了逃脱太多的束缚和规定，没有必要为之扣上太大的帽子。在游戏产业发达的国家，软件商们从来都不考虑在娱乐以外能够"得到些"什么这个问题。因为他们知道，只要能把游戏做得能够满足玩家内心的欲望，让玩家能够得到某种享受，就已经是谢天谢地、很不容易的了。没人喜欢的游戏，有再多的"教育意义"也是白搭。

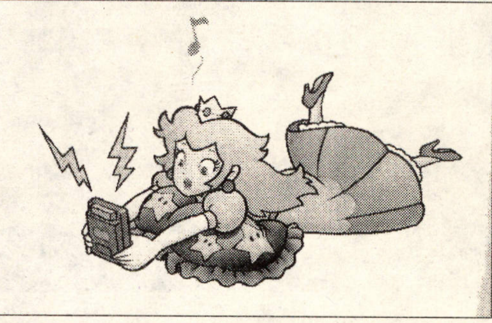
曾经看到过媒体的报道，某省的父母官提出过一种"改良"电子游戏的方法，建议把游戏都改成背唐诗做数学题什么的。这种违背游戏本身规律的决策如果真的实行，那么电子游戏不用你打，很快就会自己倒的(笑)。

展：这种说法也对也不对。首先，国内一直存在对电脑教育或电脑技能的错误看法或认识，在一定程度上盲目地拔高或迷信电脑技能。电脑，或更准确地说，计算机技术，有三个层次：应用层次，开发层次，研究层次。形成个倒金字塔型。应用层次就是大部份人能到达的层次，也就

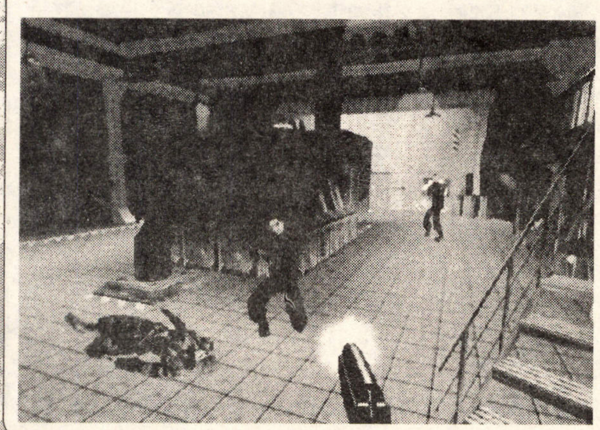
是说把计算机当作工具去帮助人们处理日常工作。从这个层次来看,电脑就和打字外语骑自行车一样,只不过是一种简单技能,是没有值得迷信或崇拜的,没什么耀眼的光环的。从90年代以后,在发达国家,计算机技能已经成为日常生活和工作的基本技能之一,无论什么职业都或多或少要用计算机,社会公众对计算机的认识了解程度很高,因此也不存在什么计算机热或计算机迷信。而国内则不同,正因为计算机还没有达到那么普及,因此才出现各种各样对计算机的迷信或错误认识,把计算机当成无所不能神通广大的东西。

我记得几年前,很多中小学认为计算机技能就等于五笔字型。结果连年龄很小的小学生也被迫去学习五笔字型输入法。要知道那五笔字型输入法极为繁琐而且需要的记忆量很大,决非什么好的设计。学校让小学生们学习掌握这种无用的、很快会被淘汰的东西,这简直是对人性的摧残。

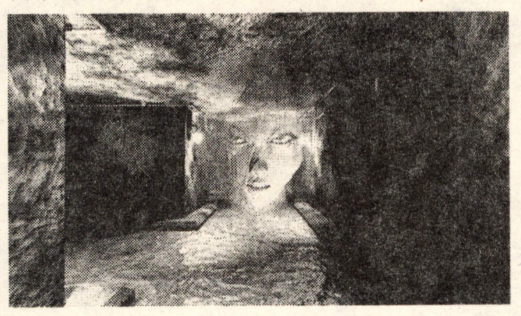
我想天真好动的孩子面对那么一大堆拆得七零八落的需要背会的字根时,他们对计算机产生的感情是爱还是恨呢?对比美国,美国学校对计算机教



育的认识就高明得多,计算机只是工具,计算机必须依附于其他学科,计算机应该好玩,计算机教育不应给学生带来负担。因此,美国学校的学生是用计算机处理具体问题的,而不是为学习技能而学习技能。例如历史老师出题让学生们写篇关于二战的论文,学生们就上网兴致勃勃地查资料,然后DOWNLOAD图片,再做成多媒体演示。我曾经看过美国学生做的多媒体演示,很有创造力和想象力。另外象中国大城市家庭中,父母不惜血本购进电脑,仿佛没有电脑孩子就失去了进入21世纪的入场券。结果搞的中国家庭电脑拥有量大大超过实际中国社会总体的电脑应用程度。中国大城市的家庭电脑拥有量估计和美国都可以有一比。美国因为人们上班上学到处都是电脑,家里反



而觉得有没有电脑无所谓。而中国家庭电脑装机水平远远超前于社会电脑应用程度的直接后果就是电脑主要功能由帮助人们工作变成了游戏了。因为社



会总体基础没有，你在家里学了电脑技能但出了家门则可用的太少，除了游戏外无具体事可做。我出国已经4年了，现在国内情况怎么样不是太清楚。估计会有进步，但家庭电脑和社会总体水平之间脱节的问题可能还是存在。

前面说了应用层次，开发层次则是指大部份软件工程师和程序员所处的层次，他们比一般公众进一步，必须了解计算机软硬件内部结构，进行再开发工作。最高层次是研究层次，包括各大学和大公司的研究机构，他们要通过研究去推进计算机技术的发展，去创造新的硬软件技术。

三个层次说完了，现在说玩PC游戏是否有助于学好电脑。由于PC游戏的独特性，玩游戏可在短时间掌握第一层次，即应用层次的技能。我们知道玩PC游戏很麻烦，和游戏机游戏不同。游戏机游戏开机，放盘，START就可以了。但PC游戏，你得首先知道游戏需要的最低配置，然后安装，设置，然后再玩。期间可能碰到的问题太多了，显卡不支持，内存不够，硬盘没地方了。现在WINDOWS还好，以前DOS时期，CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT得改无数次，还有各种DRIVER。要玩上PC游戏还真不简单。在加上盗版，麻烦就更多。有时得满CD找解密文件。这么几次下来，你的基本的操作系统技能和系统设置技能肯定很快提高。别人的计算机有了小问题也能对付一下。但很快达到一定水平后，玩游戏对你的计算机知识也就没有太显著的作用了。玩游戏绝对不会使你超越第一层次。当然，如果是对编程和计算机内部构造产生了浓厚兴趣然后开始学习也不是不可能，但玩游戏和开发层次完全是两码事，很少人能凭游戏培养的兴趣上到第二层次。

玩游戏对计算机技能的提高帮助有限，不过由于玩的大部份都是国外游戏，确实符合全球化的趋势。孩子们对美日流行什么都了如指掌。作为一种文化产品，游戏确实传递了一定的浅层的文化知识。有人又要说是文化侵略了。但试看今日之中国，哪一点不受美日影响（其实日本不也是紧跟美国的，台湾香港不也是紧跟美日的），从电影到女孩子的露肩吊带装。我在美国每每惊诧于国内跟风者步伐之快。

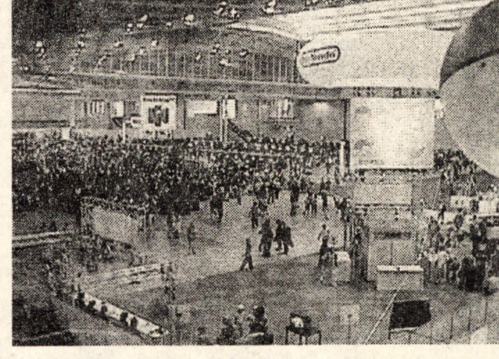
游戏只不过是其中很小的一部份而已，不值得大惊小怪。

当然也有因为玩而成为战国史“专家”的，也有为了玩日式RPG而苦读日文的，也有对几个游戏常用的英文词了如指掌的。但作为社会舆论，千万别

指望游戏除了娱乐外还能给孩子们带来什么特殊的东西，别指望孩子们能通过游戏学到什么“修身，齐家，治国，平天下”的大道。如果非要这么苛求游戏，那实际上是害了游戏，必将把游戏打入万劫不复之地狱永世不能翻身。归根结底，大部份中国家长并不知道人生的真谛实际上就是活得快乐并满足。而娱乐则是使我们活得快乐的重要手段之一。大部份中国家长认为人生的意义在于成功，为了成功可以牺牲快乐。他们不知道没有快乐的成功毫无意义，没有快乐的人生毫无意义。我以前看过一篇文章，是外国人做的调查，调查世界各国人觉得自己的生活快乐不快乐。结果和美国，日本，甚至印度比，中国人普遍觉得不快乐。这就是个大问题，也超出我们讨论的游戏的范畴。但我就想强调一点：游戏就是一种单纯的简单的娱乐方式，诸位道学先生和青年导师们放游戏一马吧。

主：谢谢四位嘉宾能参加这个座谈会。大家由于职业的不同，也就从不同的角度谈了对 PC GAME 和 TV GAME 的看法。不知哪一种看法更合读者的胃口。不过我想最大的赢家应该是《游戏批评》吧！因为诸位的捧场，我们可以卖出更多的杂志(笑)。说到两种游戏的争执，不是这次座谈引起的，也不会因为这次座谈就消失了。大家该争的还要争，该骂的还要骂。不过叶展说得对，第一玩家找找乐，给生活添点色彩和激情，第二业界别“吃错了药”。至于玩电脑游戏还是电子游戏，听乌龙一句劝告：“得不到你所喜欢的，就喜欢你所得到的”。斯哉善言，我觉得心里好满足啊！(笑)







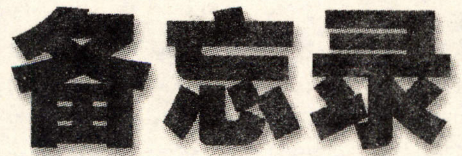






国外每年都举办各种游戏展，吸引了众多游戏玩家

GAME NEWS



●“月间大事记”涵括9月17日－10月18日的重要业界新闻。

●“新闻分析”由特约撰稿人王骏生撰写。文章从KONAMI落户金贸大厦谈起，阐明上海正在以其独有的人文和经济上的优势，吸引着越来越多的国际软件商，逐渐成为中国电玩业硅谷。

★ 9月18日

99年全球网络游戏市场为7500亿日元

根据专门负责市场调查的SEEDPLANNING公司当日发表的调查结果显示，99年的网络游戏市场为全球7500亿日元，其中日本为37亿5000万日元。比重偏低的主要原因是日本通信费用昂贵和网络游戏发展迟缓。

★ 9月19日

“剧空间棒球”创PS2软件销售记录

截止至9月18日，由史克威尔开发的PS2软件“剧空间棒球”的销量已突破60万份，史克威尔预计，在追加出货后将在一周内达到65万套的佳绩，成为了PS2上最为畅销的软件，为PS2低迷的软件市场带来了活力。

★ 9月19日

PSone登陆北美

PSone开始在北美发售，售价为99美元。而在9月下旬，在欧洲的发售也将展开，价格将因国家不同而有所差异。

★ 9月21日

微软新主机正式定名

微软宣布，新主机已正式定名为“XBOX”，并公开了其标志。新主机计划在2001年秋发售。



★ 9月21日

“VF”最新作呼之欲出！？

SEGA在日本东京JAMMA SHOW大型电玩展上，首次发表了新一代街机基板——“NAOMI 2”。NAOMI 2拥有比NAOMI更为先进和更为稳定的硬件性能，能

够达到每秒 1000 万多边形的处理能力，相当于现行 NAOMI 基板的 4 倍。另据未经证实的消息称，“VR 战士”的最新作也计划在新基板 NAOMI 2 上推出。

★ 9 月 21 日

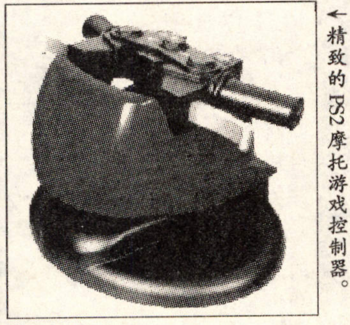
PS2 便携终端用 USB 连线即将发售

日本知名厂商 SUNSOFT 宣布将发售 PS2 便携终端的专用 USB 连接线，价格未定。

★ 9 月 25 日

HORI 推出 PS2 专用摩托游戏控制器

HORI 推出 PS2 专用摩托游戏控制器，发售日为 10 月 12 日，售价 6980 日元。其首款对应软件为 NAMCO 同日发售的摩托游戏“MOTO GP”。



←精致的 PS2 摩托游戏控制器。

★ 9 月 25 日

本届秋季电玩展格外冷清

由于 SEGA、SQUARE 等大牌厂商未参展的缘故，今年的“秋季东京电玩展”显得格外冷清。不仅许多知名的业内人士没有光临，参加人数也少于往年。据 CESA 公布的统计数据显示，本界电玩展共有 137400 人次光临，是自 1997 年秋季展以来参展人数最少的一届，而参展厂商的数量也是历年来最少的。

★ 9 月 27 日

大作试玩活动反响强烈

在日本池袋举办了 DC 大作软件“樱大战 3”的免费试玩活动，参加者反响强烈。



★ 9 月 29 日

产量不足，PS2 北美首发量锐减

SCE 宣布，由于主机配件严重短缺，PS2 北美首发量将减少至 50 万台，而此前 SCE 计划的首发量是 100 万台。

★ 10 月 5 日

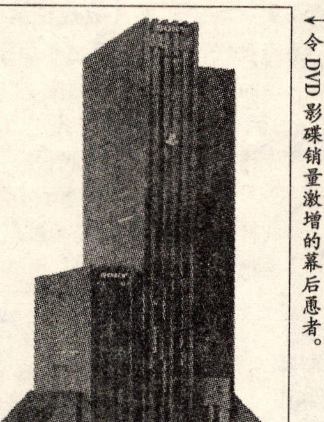
任天堂对 55 家网站提出诉讼

美国任天堂（NOA）在当地时间 10 月 3 日对 55 家网站提出了诉讼，原因是这些网站在未经任天堂允许的情况下将“口袋妖怪”中的角色名称用于了自己的域名。

★ 10 月 5 日

日本 DVD 影碟销量首次超过 VHS

据日本映像软件协会公布的统计资料显示，DVD 影碟在今年暑假的销售量已经打破了传统的录像带，8 月 VHS 有 2654000 盘的出货量，而 DVD 一共卖出了 2915000 片！和前年同期相比，DVD 影碟的



←令DVD影碟销量激增的幕后愿者。

销售量上升了279.7%。日本影像协会认为，具备放映DVD的功能的新主机PS2正是刺激DVD业发展的重要因素，PS2以DVD播放机与游戏机相融合的方式极大的刺激了DVD影碟的销售。

★ **10月12日**

HUDSON与欧美软件商Infogrames合并

HUDSON与欧美软件商Infogrames公司联合发表了合并声明，未来这两家公司将合并为一家名为"Infogrames Hudson株式会社"的新公司。出资比例为HUDSON占30%，Infogrames占70%。而这家新公司的最高决策人将由原HUDSON的中野忠博专务接任。今后Infogrames Hudson将为NINTENDO GAMECUBE、XBOX、PlayStation2开发游戏软件。

★ **10月12日**

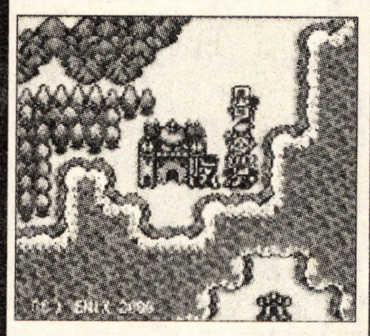
PS用眼镜式显示器即将发售

奥林巴斯光学工业宣布将在11月18日发售PS用眼镜式便携显示器，价格为50000日元。

★ **10月13日**

昔日名作"DQ3"登场GB

ENIX宣布，曾在FC、SFC上连创销售记录的"DQ3"将推出GBC版本。GB版"DQ3"的发售日为12月8日，售价6400日元。



★ **10月17日**

ENIX拓展业务成立新会社

由于感压式指纹感应器的对应软件已经开始使用，ENIX宣布将成立一家从事指纹感应器软件开发的新会社"ビエムエフ"。ENIX的社长田森照彦就任新会社的总裁，会长由ENIX的福岛康博会长兼任。

★ **10月18日**

"DQ7"确定登陆北美

日前，ENIX明确了PS软件"DQ7"在北美的发售计划。"DQ"系列自1代到4代在欧美一直以"龙战士"（DRAGON WAARIOR）为题，可是自92年ENIX推出欧美市场后就再无新作发行。目前美版"DQ7"的发售日尚未确定。



中国电玩业的硅谷？

文/特约撰稿人 王骏生

九月二十九日，日本 KONAMI 株式会社海外第二个分公司在上海金贸大厦正式开张大吉。

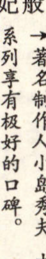
这消息本身并不太令人激动，因为 KONAMI 的举动虽然还不能说是路人皆知，但是在业界也算是无人不晓了。略略引起轰动的，是小岛秀夫的出现，招引了不少各方记者，削尖了脑袋哪怕是自费也要来一睹“合金装备”之父的真容。

我虽然很喜欢小岛秀夫的作品，但是对一个制作人施展追踪戴安娜王妃般的围追堵截，还没有太大的兴趣。我更关心的，是这个新闻背后的更多的新闻。

掐指一算，忽然就发现上海现在居然一下有了这么多的游戏制作所，其中还不乏国际知名的大公司。从 SQUARE 和 CAPCOM 联合投资的上海东星，到已显国内老大风采的上海育碧，到 KONAMI 的附属企业上海依星，到依星的老大上海科乐美……凡此种种，不一而足。这些软件公司，好像真的就是雨后的春笋一般，一夜之间忽然就全部出现在上海的城区里了。

笋还没有数完，又接到了来自上海南梦宫老总的一个电话。不知道是不是受到 KONMAI 和 UBI 的蛊惑，NAMCO 也对在上海设立分公司产生了极大的兴趣，日本本部的产品开发部长 10 月中旬暗访上海，准备在了解实际情况之后，健步赶上两




→著名制作人小岛秀夫，由其开发的『合金装备』系列享有极好的口碑。

者的后尘。

这还只是刚刚开始。据说，刚刚吞并了 GT INTERACTIVE 和 HUDSON、欧洲最大的游戏软件制作商 INFOGRAM，也有意向在 2000 年底把投资集中到上海来，准备在这里继续和老对手 UBI 的缠斗；而 SQUARE 好像也并不满足于东星的一点点成就，新的分公司传闻也在检讨之中……

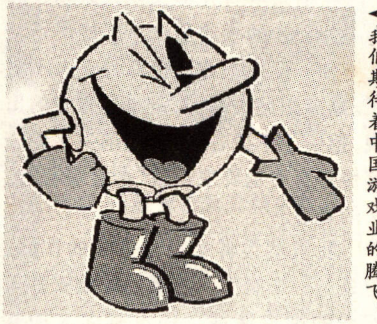
上海，正以其独有的人文和经济上的优势，吸引着越来越多的国际软件开发商，正在逐渐扮演着中国电玩业硅谷的角色。如果加上在南京成立的 EA 和杭州的晶天等，华东三角州在电玩软件研发上的力量，在中国已是无人能够匹敌的。

这些软件公司的发展也经历了一个发展的过程。在较早的时候，国外软件公司对国内设计和生产能力还不太信任，软件公司那时所承担的，绝大多数都是加工活，没有设计和策划的概念，程序员好像流水线上的工人，根本就不知道自己写的代码会在哪个游戏中出现。这一点，东星的老员工一定记忆犹新。

就象社会总是一点点在发展一样，软件商对国内软件开发实力的也逐渐有了正确的认识。令人有点啼笑皆非的是，虽然国内没有专门的学校培养游戏制作人才，但是充斥市场的盗版却给了国内游戏爱好者一个非常肥沃的土壤，使他们能够一直紧跟国际最新的流行潮流发展，使他们能够显示出不逊于国外同行的能力。

中国的软件研发人员，也在这时建立起了自己的地位。

现在，一个软件加工厂已经远远不是这些软件商的目标了。在上海的这些分公司里，独立制作的能力正在飞速提高着：“生化危机～枪之危机”是东星的代表，而全部在国内制作的 RAYMAN2，F1 RACING CHAMPIONSHIP 等 PS 游戏，为 UBI 在欧美市场上攫取了巨大的利润。上海育碧甚至开始准备独立制作针对国内市场的游戏软件，整个中国电玩业，正在这些公司的带领之下，有条不紊的沿着正确的道路发展着。

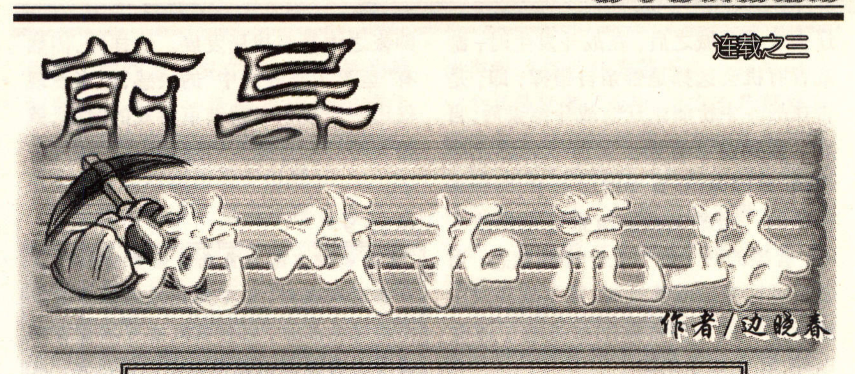


←我们期待着中国游戏业的腾飞。

但是，要成为真正意义上的“中国电玩硅谷”，上海还有很多事情要做。一个好产业必须有大环境与之配套，如果中国对电玩不能有清醒而正确的认识，就算上海集中了全国最优秀的研发人员，能够设计开发出超白金销量的软件，我们也仍然只是在为别人做嫁衣裳。如果没有拿出确实有效的手段来整治国内猖獗的盗版市场，就算中国自己的软件公司能够储备到最先进的人才资源，中国电玩业仍然将毫无利润可言，仍然将一事无成。

我们等着，我们期待着。

连载之三



作者/边晓春

前文我们回顾了前导公司的第一个游戏作品——《官渡》的主要设计点。《官渡》上市的时间是1996年6月。

3 前导公司中期——《赤壁》

1996年，是国内PC机游戏软件市场初具规模的第一年，也是前导公司的上升期。

在制作方面，《官渡》作为Windows 95平台上的第一个中文游戏软件，使我们与金山公司、金盘公司一道，成为国内第一批游戏软件制作商。《官渡》的日文版和韩文版也成功地出口海外。

在市场方面，我们在成功地发售了《官渡》以后，已经完全从游戏机软件市场转入PC机软件市场。随后，我们又率先与海外公司签署协议，购买《命令与征服》在中国国内的销售权，为97年春节的旺市打下了基础。

在游戏杂志方面，《大众软件》和《电子游戏软件》的销售量迅速上升，带动了消费类软件媒体的热销。

作为公司总经理，经营工作和管理工作的头绪很多，我已经越来越无暇顾及游戏设计工作了。实际上，在96年年初，我就已经将《官渡》的后期设计交给了胡林和钟志均(钟志均后来成为《赤壁》的游戏主设计)。但是，在《官渡》的制作总结和《赤壁》的制作准备方面，我还是和同事们作了比较深入的探讨。

现在回想起来，有两个游戏设计问题比较重要。

①在实时战略游戏中，是否允许角色转换。

《官渡》的主要设计特点之一，就是允许角色转换。游戏者可以随时转换自己扮演的身份：战役中的一方主帅、或是统领本方一支部队的将领。例如：游戏者可以扮演曹操，在官渡大营中调兵遣将；在派出张辽统领一支部队去攻击白马城、夏侯渊统领另一支部队去攻击濮阳城以后，既可以转而扮演张辽去指挥攻击白马、也可以转而扮演夏侯渊去指挥攻击濮阳，也可以不转换角色，坐镇中军、静候佳音。而且，在转而扮演张辽的过程中，也可以随时切换回曹操、或切换成夏侯渊。

在有些回合制游戏中，有些角色切换是可以做到的。例如：曹操在派遣张

公司中期

辽去攻击某城之后，在战斗发生时，游戏者有机会选择是否亲自指挥，即，是否在战斗中扮演张辽。战斗结束后，自然又回到扮演曹操。之所以允许此类切换，是因为：在曹操的层次中，时钟是停顿的；当游戏者扮演张辽指挥战斗时，曹操的对手们都处于停顿状态；当游戏者回来扮演曹操时，除了战斗发生地和参与战斗的部队的状态有了改变以外，其他都是老样子。

而在实时制游戏中，时钟始终在走动，游戏者没有亲自指挥的角色都在由计算机指挥。我们在设计《官渡》允许角色转换时，并没有充分理解这个变化，也没有想到会随之发生的问题：既然允许游戏者随时退出一处战场（不再扮演张辽）去指挥另一处战场（扮演夏侯渊），就要允许他回来继续扮演张辽指挥战斗。如何保留他退出时的现场？由于采用实时制，游戏者不扮演张辽时计算机要接任张辽，计算机怎样才能知道游戏者退出时的战术意图？计算机怎样才能继续执行游戏者的意图以使他回来时不会高叫“有没有搞错？”这是一个很难的问题。我们的多方努力均告失败，只能退而求其次，不再保留游戏者退出时的现场。为此，很多朋友发牢骚说，退出时派出去攻击的部队趁游戏者不在都悄悄溜回了城里。

正是：非不为也，实不能也。

由于有了这个遗憾，很多游戏者在玩第二遍《官渡》时，就不再试图同时指挥多场战斗，不再试图利用规则的便利去设计复杂的战术了。他们索性不进入战斗层次指挥，而只是在战役层次指挥，集中优势兵力攻城掠寨，自己端坐帅帐之中静观战局发展。这样做，固然有“运筹于帷幄之中”的快感，但当发现仅用一个多小时就结束游戏的时候，就要大呼“不过瘾”、“没劲”、“不好玩”了。

点评 9：

> “实时时钟下游戏角色的任意切换”，是一条游戏规则。这条规则在战略类游戏中的意义在于，允许游戏者可以自由地在多个指挥层次之间切换。1996 年，限于技术能力，我们在《官渡》中未能实现这条规则，而且至今也没见到很好地实现了这条规则的作品。我期待着这个技术难点被攻克的一天，当然也希望在实现这个愿望时能有我的一点贡献。

2. 在实时战略游戏中，指令型操作能否在战役层次上实现？

所谓“指令(Command)型”操作，是相对于“控制(Control)型”操作而言的。此说法源于美国的一篇游戏评论文章《Command VS Control》。二者的主要区别在于，游戏者对角色发出指挥信息的作用时间在长短上有所不同。

指令型操作的作用时间较长，发出的一个指令会随着时钟的推进持续生效，直到被下一个指令取代。在游戏中的效果是，游戏者交给角色一个任务，他自己就会做，无论别人在干什么。例如：一个工兵受命去采矿，他就会不断地采矿，直到矿被采完、或自己被消灭、或接到新的指令。无论是实时制游戏还是回合制游戏，都可以设计指令型操作。

控制型操作的作用时间较短，发出的一个控制信息只在一个时钟周期内

生效，游戏者需要在每一个时钟周期控制自己的每一个角色的动作或工作。此类操作只在回合制游戏中出现，而不会在实时制游戏中出现。

早期的游戏大都是控制型操作。在第一代《三国志》中，游戏者每个月都要为每个部下安排工作。人少时尚且乐此不疲，人多时就很烦琐了。战棋型的战争规则也是控制型操作，每个回合都要指挥所有部队的动作。为了不使操作过于烦琐，多数战棋型游戏交给游戏者指挥的部队最多也就是十几支。

90年代初期，实时战略类游戏开始流行。《命令与征服》和《魔兽争霸》是此类游戏的经典。此类游戏被广泛接受的游戏点有两个：实时制、指令型操作。前者使游戏者感受到前所未有的紧张感和压迫感，后者使游戏者感觉到便捷和效率。两者结合起来，使战争游戏的真实感更强烈。近十年来，这种实时模式下的指令型操作成为战争游戏的主流。

我们在95年开始制作的《官渡》，也是实时模式、也是指令型操作，是三国题材游戏中采用这种先进模式的先驱之一。但为什么《官渡》给人的感觉远不如《命令与征服》、《魔兽争霸2》这些经典作品呢？究其原因，我认为：除了因为缺乏经验、在某些设计环节存在明显的缺陷以外，最重要的原因是：试图在战役指挥和战斗指挥两个层次同时实现指令型操作。

《命令与征服》和《魔兽争霸》的指令型操作都是设计在战斗层次上的。此类游戏都是分为若干关，每关设定一个具体任务。地形、双方态势都预先设计好，计算机控制一方的战斗策略也可以预先设计好，智能模型也就比较简单。各关之间的衔接是事先安排好的，游戏者没有在战役层次上的指挥权。

《官渡》的指令型操作则同时设计在战役和战斗两个层次上，游戏者先在战役层次上大范围调动部队、安排战斗，然后在战斗层次上指挥部队去争取局部胜利。应该说，设计动机是好的。然而，我们遇到了两大类问题。

问题一，战斗层次的智能模型。由于游戏过程中每场战斗的发生事件、发生地点、发生时的双方态势等因素是由战役层次在游戏过程中确定的，不可能预先由游戏设计者决定，因此就很难为计算机控制的一方预先设计战斗策略。于是，就需要比较复杂的战斗层次的智能模型。在《官渡》中，就是大将级别的智能模型。

问题二，战役层次的智能模型。先举出一个战略层次的例子。三国题材游戏玩得比较多的朋友大概都有一个体会：计算机控制的一方大都是将自己的兵力均匀分布在前线城市，游戏者只要集中精兵强将于一点，就能比较轻易地突破敌人的防线，此时只要拼凑足够数量的老弱残兵去填补自己出击后的空虚城市，敌人一般就不敢轻举妄动。三国题材的游戏已经发展了十多年了，战略层次上的智能还是相当幼稚。在《官渡》中，战役层次的智能模型表现为统帅级别的智能模拟上

我们在设计中就颇感棘手。这不仅需要计算机能够判断游戏者的战役指挥意图并做出相应部署，而且需要计算机至少有一套完整的长期作战计划。《官渡》仅在一定程度上实现了后者，但远未能实现前者。

因此，战役层次中指令型操作的实现问题，难点实际上是战役层次中



1996年夏天，我们的制作小组在龙泉宾馆开了两天会（这大概是前导公司员工唯一的一次“奢侈”），总结《官渡》、讨论《赤壁》的设计要点。会议的指导思想是：暂时放下我们在《官渡》中给自己出的难题，先集中力量解决“最短木条问题”。

历史上的赤壁战役是以少胜多的战例，双方在战前的兵力对比相差悬殊。若《赤壁》游戏中再现这种局面，在战役层次上未必合适。因此我们在《赤壁》的设计中放弃了战役层次，也就是放弃了《官渡》的游戏模式，而改用了《魔兽争霸》的游戏模式。

大家对《赤壁》的设计思路统一了看法以后，接下来的工作就顺利多了。我们成立了以刘刚为首的《赤壁》制作组，钟志钧任游戏设计、张莱任主美术师。

的指挥智能问题。《命令与征服》和《魔兽争霸》绕开了这个难题，我们在《官渡》中也没能解决这个问题。

点评10:

依照“水桶理论”，我们的问题在于：《官渡》的“最短木条”比别人的“最短木条“短；但不能因此说：《官渡》的“最长木条”不应该比别人的长。

从1996年8月到1997年5月，《赤壁》基本上按照计划完成了制作。1997年，《赤壁》的日文版、韩文版、中文繁体版顺利出口；1998年，《赤壁》随联想公司家用电脑的捆绑销售量超过10万份；1998年，《赤壁》入选首届“十佳光盘”。《赤壁》是前导公司自行开发的产品中唯一盈利的。

我几乎完全没有干预《赤壁》的制作过程，所以还是援引刘刚的一段文字来表述制作过程的艰难：

每天早上改变一个兵种的参数，然后花半天时间去查看是否合理；每天面对着十万行的程序，去寻找扑朔迷离的Bug；每天不断重画人物的造型，哪怕几天前才刚刚完成。这一切虽然辛苦，难道别人就不苦吗？这世界上有如此多的游戏让人废寝忘食，留恋忘返，它们的作者曾经遇到过多少的困难和挫折呢？我们还需要经历多少的磨难才能够报答玩家对我们的期望呢？我想，还差得很远。也许正是这梦想和现实之间的差距如此之大，才是我们这群人难以言表的苦衷吧。

可是我们毕竟还有梦想，否则为什么要踏上这条艰难之旅呢？我们仍然想制作出中国第一流的游戏；把我们中

华民族古老，伟大的文化遗产用我们中国人自己的理解展现；把世界上最美的，最感人的事物展现出来；把我们的思想伸向遥远的古代和未来，伸向宇宙的最深处，去探索什么是永恒。

每当我们精疲力尽的时候，每当我们无助绝望的时候，都会抬起头来看看天空，用干渴的唇品尝一下梦想的甘露，然后继续前行。因为我们坚信，无论梦想多么美好，都需要我们一步一步地走出来。我们希望，广大的玩家们能够从我们的产品中看到这种脚步。现在它的起点确实很低，但是它预示着我们必将走向辉煌。

然而，非常遗憾、也非常惭愧的是，前导公司没能走向辉煌。1998年年底，在前导公司的游戏制作队伍已经散去以后，我们公布了《赤壁》的全部源代码和文档，并附有由原创人员写的说明。我为这张光盘写了序言。附在后面，作为本节的结尾吧。

《赤壁》是前导公司最成熟的产品，比它的前作《官渡》成熟，也比公司后来的其他类型的新作成熟。能够自立于众多优秀产品之中，能够保持较长的商业生命，能够得到国内玩家的基本认可，也许就是因为它的相对成熟。我们敢于将它的技术档案公布出去，也是因为它的相对成熟。

《赤壁》的相对成熟，表现在技术、艺术及市场等方面。在技术上，《赤壁》建立了一套比较完整的底层引擎，可以支持以二维画面表现的实时战略类游戏；在游戏规则上，《赤壁》成功地实现了国际流行的实时战略类游戏规则且有所创新；在画面表现上，静态画面和动态画面都达到了当时比较高的水准；在市场上，则取得了宝贵的商业成功。

《赤壁》之所以比较成熟，是因为有一个比较成熟的制作团队。瞬间工作室的主要创作人员都有制作《官渡》的亲身体验和合作经历，都有创作一流产品的强烈愿望。特别是刘刚，表现出年轻人身上难得的坚毅品格。

再过若干年，当计算机交互艺术发展到相当高的水准时回头看《赤壁》，我们的后人一定会感到它的幼稚。但是，作为中国计算机交互艺术草创期的主要作品之一，《赤壁》，已经在这漫漫长途中留下了自己的印记。

现在，前导公司正在经历自己最困难的时期，暂时中止了游戏软件的制作。刘刚和他的伙伴们也相继离去。此时此刻发表《赤壁》的主要技术文件，我的心中百感交集。遂成小诗一首，尚无标题：

奉献给您，我们的昨天。
这是我们的心血、真诚、和信念。
如果它们，
能给您些许启迪，
助您翱翔天地，指点江山，
那，
就实现了我们的心愿。

责编:彩火·阳

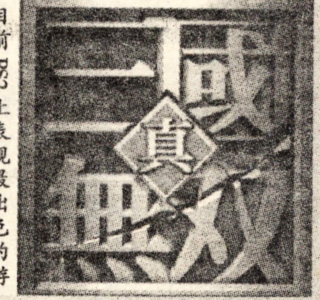


本部重议	威力指数	重议结果
天 师	7.0	7.7
S·P	8.0	
PERFECT	7.0	
彩火·阳	8.5	
无 类	8.5	

编辑部对 KOEI 有贬有褒:天师、PERFECT 两个急性子对花时间的游戏不感冒,给了低分。还好彩火和无类二个主持公道,为光荣平反。但这个最终成绩还是比较客观地评出了 KOEI 在中国玩家心中的地位。

如今游戏界已是天下“大乱”,游戏粗糙量产化日益严重。随着游戏制作自由度愈演愈烈,作品的质量也是很容易就江河日下了。可以说即使现在游戏界一片兴旺,但能够将业界仍旧维持在一定水平之上,还是要靠任天堂、世嘉、史克威尔、嘉富康等这些名牌大社的鼎立支持。能够算是业界脊柱的企业并不多,当然其中有的声名显赫,可业界却很难失去一种相对恬静默然的力量。在这类企业之中,最为广大玩家所了解和支持的,就是以出正统历史题材游戏而闻名的 KOEI——光荣公司。

日本光荣株式会社,自 1978 年 7 月 25 日在日本足利市注册成立以来,已经有 20 多年的历史了。在这过去的 20 多年里,光荣经过不断探索和调整,一直将自己定位在正统历史游戏题材制作商的领域内。目前这个位于横滨市区,拥有国内员工四百名,以开发家庭娱乐软件及制作相关书籍、CD 等为主业的中型会社,不但始终延续着正统题材游戏的开发,而且一直坚持在各个平台上制作自己的产品。说光荣采用了全制霸政策,在次世代时期以前是不为过的。公司成立 20 多年来,已经在各个平



目前 PS2 上表现最出色的游戏之一,必然少不了此款。爽快的感觉令人难以想象会是光荣的作品。

台上开发有100余部作品，以其每年平均5部以上游戏的推出速度，同本社规模一同看来，以算是相当多产了。

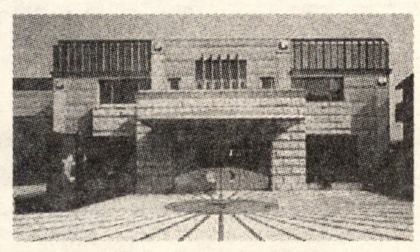
其实，光荣公司早期是以贩卖个人计算机和专用软件起家的。可能是由于公司规模较小，而且行业内竞争激烈，直到1981年，也就是会社成立以后的第三年，从《川中岛会战》开发开始，公司才正式开始趟游戏这个混水。也许是经过公司的对市场的分析，或是对开发题材的随意选择，总之从此开始，光荣就一直走在在历史题材的传统中。

实践证明，光荣在历史题材游戏这条道路上是成功的。现在的玩家回顾所有优秀的历史题材游戏，几乎全部出自光荣之手。有名的《三国志》系列、《信长》系列，更是经典作品中的经典。这两个几乎有了20年历史的系列游戏，不但在游戏界中是寿星级别的家族（可比1986年的勇者系列还古董哟），而且目前看来，这两“家”仍旧是光荣公司引以为自豪的长青树。虽说玩家的圈层都已经有了几拨更替，可



三国志系列，既是光荣的看家宝，又是身受国人喜爱的经典模拟游戏，时至今日，全部7代，仍旧受众多玩家的拥护。

在这两个系列的周围始终有一批忠实的追随者。尽管两个题材的魅力与历史的光辉密不可分，但能够将同样的事件、同样的人物、同样的氛围延续20年，仍旧吸引着广大的玩家，光荣公司本身对游戏不断缜密的改进和创新是使游戏本身始终焕发着诱人魅力的源泉。从老玩家的感受来看，每次系列新作品的出现，都能带来全新的感受，而制作者对旧系统的改动，虽然总是受到一定的批评，但正是在这种不断沿革和品评的过程中，两家才发展到今天的。



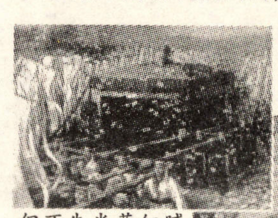
这就是KOEI公司于1991年6月竣工，位于神奈川县横滨市巷北区其轮街1-18-12号的办公楼。

应该说，正是历史对人们的吸引，和公司严谨制作精益求精的态度，使得这两个玩历史题材游戏的玩家圈并不是很大，但真正的迷家却是忠实的追随者。不知各位是否注意过，历史题材，尤其是三国和信长系列游戏的价格往往高出一般游戏。比如于今年8月31日发售的PS2版《三国志7》定价为8800日元，而同期史克威尔的PS2版《剧空间职棒》与两片装大作《DQ7》

的售价分别为6800日元和7800日元。正是因为需要购买游戏的玩家都是真正喜欢历史，喜欢历史题材游戏的，他们已经接受并且热爱这种游戏的风格，所以稍微昂贵的价格对于游戏的购买者而言，并不是什么大问题。这个价格的传统就如同系列游戏的传统一样保持了下来，并且在保持在海外售卖上。在我国的正版软件业中，《三国志》系列也始终都是最高价位的游戏，即使驰名海外的《恐惧2》降到百元以下，他仍旧维持在固有的价位，不由得让人感到一种刻意的古板。

提到光荣，提到光荣的系列游戏，还有一个不能错过的就是大航海系列了。熟悉电脑游戏的朋友应该还记得，当年任凭三维旋风任吹、即时风暴乱刮，在《大众软件》国内游戏排行榜上那个只有几兆大小，简陋二维的《大航海世代2》一直同天尊《仙剑奇侠传》占据前端，似乎直到去年十分进化的4代出场后，方将老前辈换下阵来。记得早年间独自遨游在日文"航海时代"里，游走于土耳其和"波斯"(是吗？好像是同一个地方呀)之间倒买倒卖的时光真是过瘾呀！正是很有感觉的时代氛围、难以记数的宝物、惊险的海战、贯穿始终却很自由的剧情，吸引着我们一次次回到过去。

说了这么多，似乎光荣留给我们的印象是那种出正统而古板的厂商。其实虽然光荣的看家名作都是历史题材的模拟类游戏，但公司始终没有放弃多类型多题材游戏的尝试。尤其是业界进入次世代后，公司风格上的改变也是很大力的。在国内，由于专攻电脑的玩家占了多数，而光荣在电脑上始终出战略型游戏，所以她风格的改变还未被广大国内人士所了解。好在电视游戏在国内的保有量逐年递增，而且随着PS和SS在国内普及增加，光荣公司的许多变革性作品已经为广大玩家所知。下表将光荣的主要游戏作品简要列出，以供参考。



7代三国场面更加宏大。

但不失光荣细腻考究的传统。

光荣公司主要游戏简表 KOEI

川中岛会战	苍狼与白鹿	光荣赛马
三国志系列	项刘传	西游记
信长的野望系列	运输大亨	决战
太阁立志传	提督的决断	三国无双
欧陆战线	三国曹操传	真三国无双
拿坡伦	三国英杰传	美少女学院系列
独立战争	三国孔明传	WIN BACK
水浒传	大航海时代系列	战国毁灭者

资料尚在整理中，今后将会有更详细数据刊登。

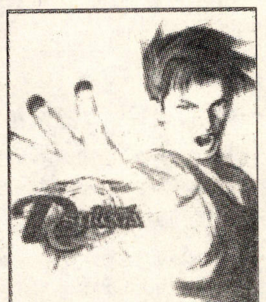
应该说，光荣公司已经从早期单纯出品模拟类游戏（看看早期的游戏吧，什么题材都有，可都是用SLG的形式来制作的），演变到今天已经是涉及各个游戏范畴了。其中在国内最著名的应该就是公司目前在PS2上全力制作的《决战》系列和《真三国无双》。

通过《决战》和《真三国无双》的惊人表现，光荣的确给人一种耳目一新的感觉，使光荣从原本塌实的“战略家”转变到现在PS2界技术的领路人。两款游戏出色的图形处理技术为原本游戏质量低评如潮的PS2注入了强心剂。但是这种过于强化图形表现力的转型游戏，风格变化也过于突然，还真让不少玩家感到意外。

感觉不错的《三国无双》，算是《真三国无双》的前辈吧。

当然，这种风格的转变不是突然的。个人感觉从1997年2月发售的《三国无双》开始，这种转变就启动了。那时借用三国的人气和有名的人物，制作出来的武器格斗的表演性还真有点味道。除却此款游戏，还有两款《WIN BACK》《战国毁灭者》这两款试验型的作品，算是为《真三国无双》垫路吧。

说了公司许多正统游戏，或者说是男性玩家为主的游戏，现在一定要提一下另外一个以女性玩家为对象的游戏系列——《美少女学院》。毕竟现在已经不是玩家本位的时代了，更多吸引普通消费者，更多地扩展玩家圈层，尤其是开发女性玩家，才是现代游戏界发展的主流。所以光荣尝试性的在SFC上制作了该系列的首款作品《美少女学院》后，更从1996年3月29日在PS上发售《美少女学院Special》开始，将这个游戏系列逐渐渗透到日本女性消费者中，并且成功的在日本国内女性玩家中树立了相当的口碑。在今年9月底结束的东京电玩展上，光荣展位上最热闹最有人气的除了《决战2》外，就要数PS2版《美少女学院》了，据说相当多的女性在展台前裹足不行。



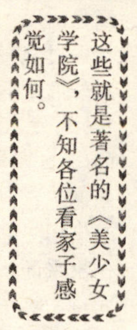
彩火没玩过的《战国毁灭者》，有地形变化的3D动作游戏。

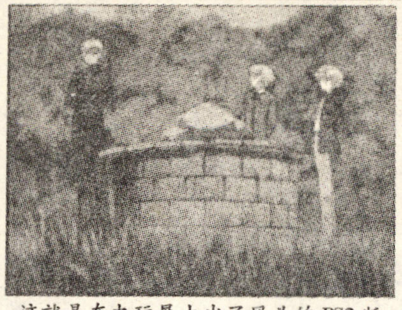


类似NAMCO名作《TIME CRISIS》的射击游戏

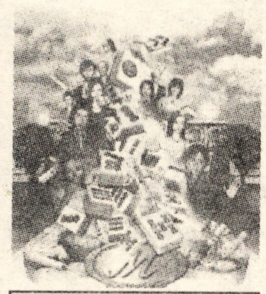


美少女学院 Special





这就是在电玩展上出了风头的 PS2 版系列最新作《时空恋曲》



美少女学院 天空镇魂曲



美少女学院 2



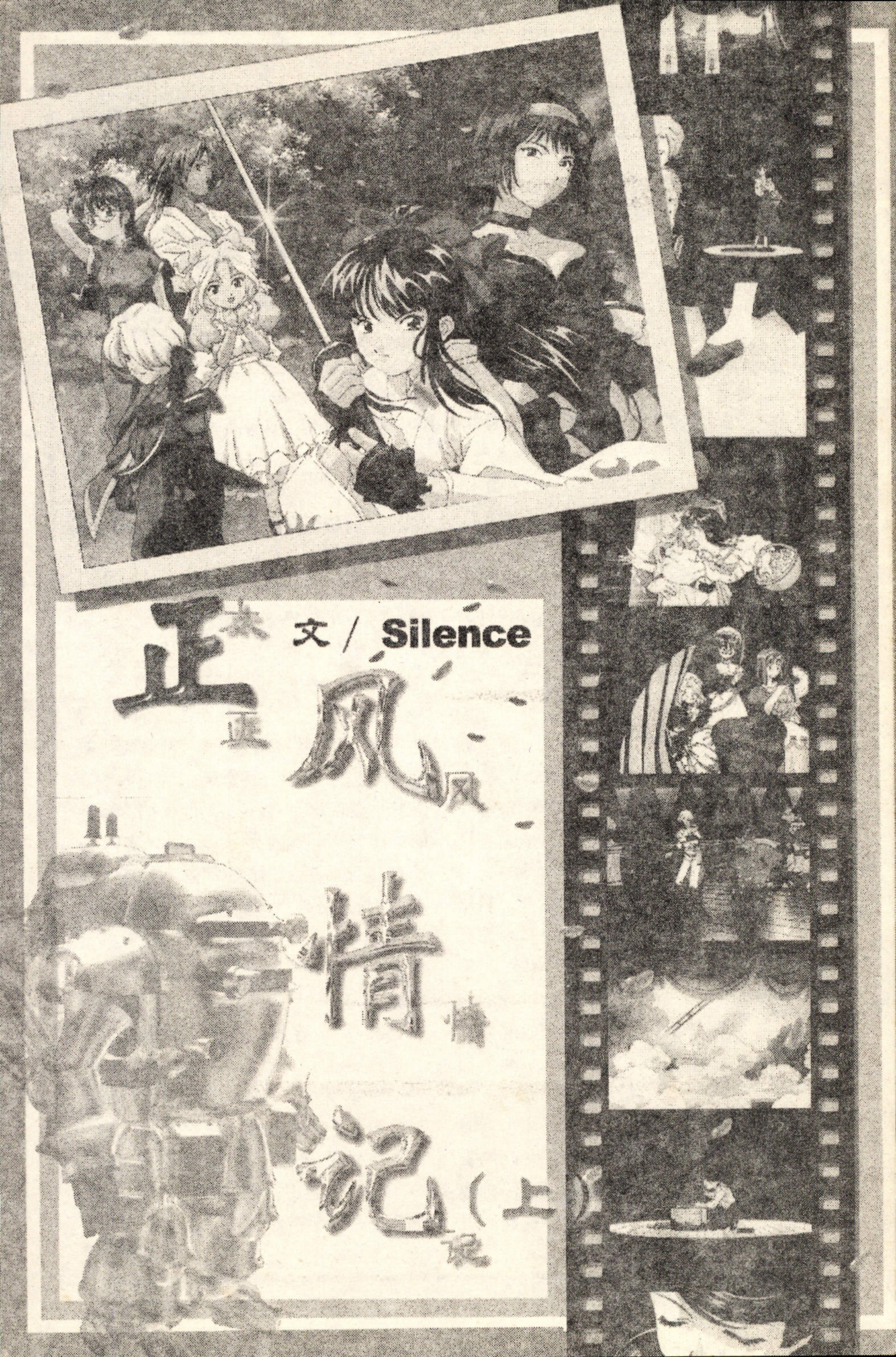
美少女学院探险

对光荣公司的一点批评

不错，光荣公司的作品，尤其是历史题材正剧多是精品，但出于游戏模式的限制，光荣始终难于逃脱固有的窠臼。不少玩家可能同彩火对《三国志》有相似的感受：①游戏上手十分复杂，即使是系列簇拥，对新游戏都要有一段适应时间；②吸引力不容易保持，往往初期是最能够让玩家有满足感的，而后期很容易产生厌倦感；③缺少丰富的变化，虽然已经将历史事件同游戏结合，但仍旧有重复感。当然纵观所有光荣游戏，总是能看到相同的模式在其中，虽然各自或多或少的变更，可多数让人有四处是《三国志》、《信长野望》衍生品的感觉。所以这也就是本人和其他朋友都很喜欢《大航海时代》的原因——即有光荣传统严谨的作风，又有新鲜体贴的系统。

光荣在制作游戏的同时，还不断向海外发展自己的势力。目前除了日本本土母子公司外，光荣公司在全世界共拥有 5 个海外分公司。在中国大陆就有两家，分别是在天津和北京两地，其余在中国台湾以及美国、韩国。

总得来说，在业界里，光荣是一个有实力，并且比较传统的企业。虽然还是个只有 400 人左右的中型厂商，但目前 PS2 的形势对 KOEI 是个有利的机会，她已经踏上了头班车，而且表现令人钦佩。如果能够迎头赶上，增加自己制作游戏的功底和范围，说不定会成为 SONY 手中又一张王牌呢！


文 / Silence
正风情记(上)



帝都·东京

蒸汽机产生的朦胧雾气，将这流淌了千年东方文明的古老之地，染上一道新的光晕。铁道、马车、人力车、飞机、地下铁，一个新的时代从地壳的每一个角落里涌出她的气息，古老的都市披上了绚丽的外衣。

然而，在这现代文明初始的弧光里，一些不为人察觉的黑影，操持着幻想中的怪物和咒术，一边慢慢侵吞着高度文明的都市，将恐怖的无声呼啸带到人们心中，随后便是破坏，与混乱。

所幸，在樱花飞舞的时节，因习惯于纸醉金迷而变得软弱无力的人们，眼中缓缓飘来了几道旋舞的身影……

第一幕　海上随笔:大神



太正十二年（一九二三）春，那个飘满樱花红絮的时节，我怀着一身的憧憬，带着泥土芬芳之中淡淡的迷茫，走到了这里。那时公园里如织的游人，那时候剧场中崭新的建筑，都随着满天红英，飘落在心中，从此再也无法抹去。

银座·大帝国剧场。在这里，聚集着几个具有灵力的少女，她们和身为队长的我一起，组成了“帝国歌剧团”。平时，她们如花一般旋转过流光飞舞的舞台，卸下一身浪漫风情。但当如醉如痴的观众不曾注意之时，她们，又会换下锦绣艳丽的华服，跳上灵子甲胄“光武”，与叫嚣而来的邪恶作着殊死的战斗。这时的我们，就是由陆军独立出来的，政府直属降魔组织“帝国华击团·花组”，我——花组队长，就是领导并激发她们灵力的“触媒”。

世界，不可思议的在平和进步的时代，招来了自黑暗而生的邪恶力量；同样，不可思议的，将帝都的命运交给了这些如花少女们。

当光明受到考验和污染的时候，总是需要一些手腕举起战斗的烛火去照亮她。这个时候，因为黑白对照的简单乏味，显现出了战斗之人性格的绚丽多彩；因为面对生死的脆弱，少女们的不相衬使生命更为鲜艳。把这些编织在一起，就形成了名为“戏剧”的华缎。让旁观者的心多了一些奢华和丰富的感受。所以，多年以后，我将我们战斗的经历搬上了一个银白的舞台——SEGA SATURN，会意外地看到喝采和感动之泪潮奔浪涌。

回顾我们的足迹，发现对这些战斗少女们痴心不改的人，真是多得不可计数。回想 1998 年 6 月 13 日，“太正浪漫堂”开业之日，多少少男少女通宵苦候，而进入之时，竟然只剩下激动和喜悦。

在幻想的历史上，在所有保卫日本的战士中，我们并不能算最特殊的。在舞台的喧嚷潮流中，大家注意的是我们的欢笑，是我们暂分久合的得失苦恼。而战争只是一个过场，天海、葵叉丹和他的“黑之巢会”，京极、鬼王和他们的“降魔”，也都只是过客。少女们在充足的时间里上演她们的性格，而我，却好像走入了另一所ひらめき高校，体会她们的心思，靠近每一个人的内心。自始至终，我们表现的就是一出明朗的戏剧，冲突与矛盾烟消云散之时，大起大落的心情却久久不能平静，用它温暖的波纹传递到观者胸中，在那里叩出人性该有的回应。

现在，我站在去往巴黎的船上，对着海天并不故作深沉的缄默，更是深刻地怀念起了我的队友们。我发现，若没有她们，这场战争如何取胜；若没有她们，是如何造成一个个奇迹！她们，带着“灵力”而来，但真正的灵力，并非在于驾驶战争机械的能力，而只在于自己所有的人格魅力。如果樱花不是这样坚韧执着，如果艾莉丝不是这样纯真无邪……如果她们的性格不是这样抽取典型并且用细节化的艺术手段加以丰满的话，谁还能知道这场战争会不会和很多战争一样被埋没起来。同时，我们的演出之所以能够成功，也因为观众心里同样会有那道“灵力”。好的戏剧，用崇高去震憾平凡，用纯正光明去唤醒凡人皆有的真心。你笑了，因为你和我们一样，保留着对人生的自信而不冷漠；你哭了，因为你也和我们一样，始终有着对生命的热爱和执着。花组的每一个少女，都在你心中存在过的，或许只是在不经意的时候跳过一两个闪回。现在，她们如此明晰地跃动在你面前，你如何不听到心底汩汩流动的共鸣之声，如何不被深切的感染呢？我想，她们的可爱，在于一个字——“真”。

多少世代翻过，人类一直努力尝试在各种载体上刻划下对自己本真的歌颂，现在有了这种叫“游戏”的载体，这样的苦吟也就显得越发容易了。让你玩吗？错了。其实是让你在游戏中用另一种形式来发现自己，体会自己，不是吗？

我听着海风万古不变的耳语，辨析着其中要我们发掘心底是泉的永恒劝说，望望头顶身旁被湛蓝洗去喧嚣和俗念的自然，不禁自失。我想告诉你的只有一句：跟我来吧，一起走进少女们真挚的灵魂。

游戏名称	发行日期	平台
《樱大战》	1996.9.27	SS
《樱大战》	1997.6.20	SS
《花组通信》	1997.2.14	SS
《花组对战方块》	1997.3.28	SS
《帝国华击团电幕俱乐部》	1997.4.4	WIN95
《樱大战 DIGITAL DATA 集》	1997.10.10	WIN95
《樱大战蒸汽 RADIO SHOW》	1997.1.13	SS
《樱大战 2》	1998.4.4	SS
《花组对战方块 2》	2000.1.6	DC
《大神—奋斗记》	2000.2.24	DC
《樱大战》复刻版	2000.5.25	DC
《樱大战 GB》	2000.7.29	GB
《樱大战 2》复刻版	2000.9.21	DC

◎ 第二幕　花组絮品录

Ⅰ．樱“花”：纯正的浪漫在于对春的执着

～真宫寺樱



- 年龄：19岁
- 出生年月：1905年7月28日
- 身高：155cm
- 体重：44kg
- 三围：82/56/81
- 血型：A型
- 出生地：宫城（仙台）
- CV＝横山智佐

絮：将目光和精神聚集在剑尖上，凝注灵光慢慢绽出，用力劈出吧，灵剑荒鹰！

一片红雨遮蔽住视线，化作万千残瓣，纷纷扬扬地落下。樱雾翔！

真宫寺樱，带着亡父遗下的灵剑，由空明的山间来到了繁华的帝都。从很小开始，她就整日在山间锻炼剑技，努力领会北辰一刀流的精髓。所以，性格上未着修饰的纯朴加上了一份坚韧不拔。在帝击的演出生涯中，凡事认真便成了她真实人格的写照。

在剧团中，樱是第一个来的，她的较真性格也最先为同伴们所了解，但她的身世却是随着这场漫长的降魔战争一点一滴现出。

父亲真宫寺一马，在四年前的“降魔战争”中作为对魔成员参战，用灵剑荒鹰劈开过无数魔物的身躯。但最后为了封住降魔，一马因动用降魔器的力量，自己也陷落在这场战争中。

惊天猝地的电光交劈在身躯上，那种恐惧的颤抖随着灵力传到了她心里。所以，无数次了，在战斗中一脸认真过份投入的樱，会那么惧怕雷声，会止不住自己的害怕而哭泣。这时，大家才会醒悟到，这个单薄的身躯，原本就是那样的柔弱。藤枝菖蒲，帝国华击团的副司令，一直以母性的温柔和长官的严厉来带领着她们这批女孩在战斗路上颠簸前进。谁也不会忘记，她以前也是降魔部队的成员。接触过魔物的人，有时难免会受到魔物的感染，因为所谓魔，大多时都只是人性扭曲后的变形物。所以，在与葵枝丹的战斗中，她会被黑暗侵蚀，被迷误的异念同化。但当藤枝菖蒲保持最后一份清醒，要求大神开枪射杀将魔化之前的她时，樱阻止的叫声为什么会那样的声嘶力竭？

其中，是一份无名的恐惧。

在炽天使迷迦勒的后援下，太正十三年的对魔王撒旦战争取得了最终的顺利。但八个月后同样樱花烂漫的季节，“黑鬼会”又卷起降魔的阴云再度前来。这一次的战斗进行，樱依然像以前那样认真，但在刀光火海之中，惊掠而起的，还有心中潜藏已久的阴影。

鬼王，“黑鬼会”的首领，一副阴冷的面具，一手神出鬼没的剑技。谁都不会想到，他竟然就是樱的父亲。无论樱如何呼唤，父亲依然没有醒觉，面具隔绝了樱心中的痛切，像征人走向黑暗反面是如此的容易。

这时候的樱该怎么办，哭泣着后退；还是举剑朝向父亲？

真宫寺樱，这个柔弱的女子，在岁月的犹

豫彷徨之中学会了坚强，认清了脚底下坚实的道路。在武藏内部，她用力举起灵剑荒鹰，朝向被封闭住的父亲……

将目光和精神聚集到剑尖上，凝注灵光慢慢绽出，用力劈出吧，灵剑荒鹰！

用樱红去清洗时空，不管那有多少灰暗，一律燃放在耀烂光亮之中，覆盖人性的面具断落，百花齐放！

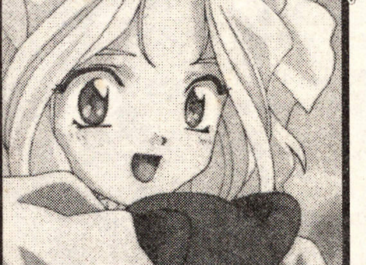
品：作为《樱大战》的女主人公，在性格设定上无疑是经过一番周详考虑的。对于游戏这种代入程度较深的娱乐形式，对照另一个有广大拥趸的游戏女主人公藤崎诗织，不难发现，性格的广延性是比较容易获得认同的。因此，共性的突出比之个性更为强调，很明显的优点，完美而多角度的描绘是女主人公设定的第一准则。不过，像藤崎诗织那样过于完美的形象，在人物塑造上却有些欠缺，少了一些“逆反思维”，即文艺创作矛盾性的原则——以缺点去衬托优点。

一开场踩人裙角，与人争执，甚至和小孩子争抢“领路权”的作为似乎有些不甚高明，而且更要命的是，还过早暴露出了爱吃醋这个毛病。这样对于人物形象应该有些损伤才是，为什么反而会将她推到无数少年的梦魂之中？这是细节在起作用，是生活化原则在体现着自我。随后慢慢地领略到其性格成分中占据着更多比例的坚强执着，如此双向类推便获得了人物创造的成功。其实这样的构造思路，有些类似于《新世纪福音战士》中的明日香，只是更为沉稳，加上不可能有过份沉重的命题，性格内涵的层次也不会那么复杂。

Sakura Wars™ サクラ大戦

Ⅱ．蝴蝶花：可爱的律动在于生命的灿烂

～艾莉丝，夏特布里安



- 年龄：11岁
- 出生年月：1913年7月5日
- 身高：115cm
- 体重：20kg
- 三围：记录无
- 血型：AB型
- 出生地：法国
- CV＝西原久美子

艾莉丝

絮：“大哥哥，你第一次看到艾莉丝的时候是怎么想的？”

“嗯，很可爱的小女孩呀。”

“小女孩？什么叫小女孩！艾莉丝也在长大呀！”

“是是，捷恩波鲁不也知道吗。”

“那么，大哥哥喜不喜欢艾莉丝？”

“是啊。”

“好呀！艾莉丝也非常非常喜欢大哥哥！大哥哥是，是艾莉丝的恋人！”

“恋，恋人？”

“嗯嗯。我要写信，写信给爸爸妈妈，告诉他们，大哥哥是我的恋人！”

“告，告诉……艾莉丝想爸爸妈妈了？”

“……怎么不想，他们都待我这么好，又一直不在我的身边。到现在，我还能记得坐在家里的餐桌边上，银烛闪闪的，爸爸妈妈笑得好甜，好甜……”

“是啊，父母是疼爱自己的孩子的。”

“孩子？又是孩子！为什么总要把艾莉丝看成是孩子！！艾莉丝，已、经、长、大、了！！！”

“是是……驾驶起光武来，操纵起灵力来，艾莉丝都是最强的。”

“哼……不过有的时候呢，艾莉丝在想，当大人也不是那么好玩的……”

“啊！”

“总是要用自己的眼光去看别人，总是要把艾莉丝当成什么也不懂的小孩子，总是要……”

“啊！！”

“怎么了，大哥哥，这么白的脸色，是生病了？让艾莉丝摸摸……咦，额头不烫呀。”

“艾，艾莉丝，不要再这么谈下去好吗，不然你又会像上次那样暴走的……”

“嘻嘻，知道艾莉丝生气时候的厉害了？”

“不过，艾莉丝对待蕾妮的时候真的很温柔。”

“对大哥哥还不是一样。蕾妮呀，那可是一个好孩子哟！”

“我也是这么认为的。”

“哼，那大哥哥上次见到我去找小狗托鲁特的时候，还说艾莉丝在玩呢。艾莉丝，就只知道玩吗？”

“是，我明白，那是为了关心失踪的蕾妮。艾莉丝真是个善良的孩……姑娘。”

“我想那个时候蕾妮一定会很害怕，因为，艾莉丝知道害怕是一种什么样令人讨厌的东西。”

“嗯，是那天，我们要进入武藏作最后战斗的时候吗？”

“……是呀。艾莉丝那时候在想，天国会是什么样子的呢？我们会不会去天国？艾莉丝很好奇，不过更害怕。”

“傻孩子，艾莉丝这样可爱，这样年轻，是不会那么早就去天国的。”

“嗯。而且，艾莉丝还有恋人在身旁陪着呢，一定会很幸福地活下去。”

“恋人？是哪……咳，嗯嗯。”

“大哥哥，这个你要收好。”

“是什么？”

“艾莉丝写的信呀，大哥哥一定要在船上好好地读，一句一句地读，因为那是艾莉丝对大哥哥说的话呀。”

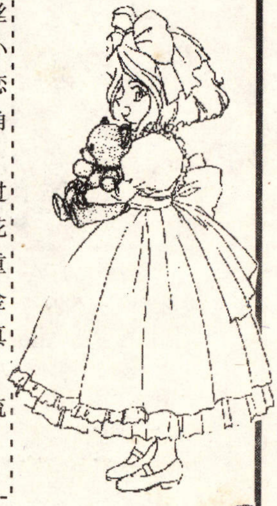
品： 对于这个可人的小精灵，只有三个字可以诉诸心里喜爱：恋童癖。

恋童癖是很能引起别人微笑的三个字，但其实，在每一个人的心里，多少都会有一些。那是对活跃生命的一种欣喜，是童真在岁月滩头留下的一缕痕迹。

没有过多的道理可讲，在面向青少年的娱乐媒体中，可爱的形象必不可缺，是用各式各样的外形包装同样一份稚拙的天真。在这里，最让人喜爱的莫过于艾莉丝一心想要长大的模样，小小年纪就拥有了自己的“恋人”，怎能不让人弯起嘴角呢？

生命，成长以后会渡过成熟，回味起童年，就像山花烂漫，原野清新的自然。最重要的是，那种不染尘垢的金黄，只是在回忆中追叙起真性的目的地。

曾经拥有过的，留待流失过后去珍惜。



Ⅲ．桔：成熟的风韵在于透彻的理解

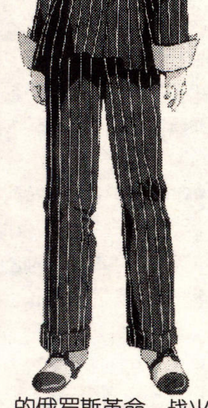
Sakura Wars サクラ大戦™






～玛莉娅·塔崎巴娜





- 年龄：22岁
- 身高：186cm
- 三围：88/60/90
- 出生地：俄罗斯
- 出生年月：1903年6月19日
- 体重：65kg
- 血型：O型
- CV＝高乃丽

絮：西伯利亚的寒风，吹彻整个战场。不管是战斗还是被迫战斗的人，此刻眼中都只是像一个荒漠，血色的荒漠。我，玛莉娅·塔崎巴娜，父亲是俄罗斯外交官，母亲是日本人。我不知道金黄的额发是否能看出我的出身，但在一九一七年的俄罗斯革命，战火掩盖着辉煌。因为热血的胸膛，因为功绩的向往，将战斗理解成理想的达成，却不知道这个理想会带给我什么。

永远都不能忘记，命运女神在头顶呼啸肆虐的那一天。因为优秀的射击能力和神出鬼没的行动力，我被战友们称为“淬火鸟”。战争，把包括我在内的所有人涂上一层苍白的石膏。莫斯科陷落，我们在奔向战场之际，炮火骤闪起刺目的光芒。在我面前倒下的，是哥哥和我暗慕已久的革命军队长……

怎么也不能够相信，我被挑选来到东京，竟然还是为了战争。在帝国华击团，我担当的是近乎副队长的职责，看着那些吵吵闹闹的女孩子们，不知道我不苟言笑的外表会不会给他们留下冷漠的一面。一旦有演出，我扮演的通常也是男性角色，比如李尔王之类，战争涂抹去我生命色彩的同时，也使我的性别意识变得淡漠，愿一身黑色的西服将我框定在严肃的轨道中。

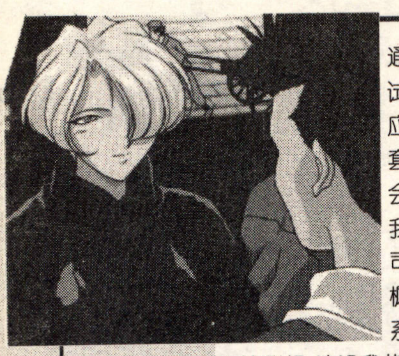
不过，这个时候，遇到了队长你。怎么形容大神队长你呢——善良、温柔、认真，虽然一旦过于轻松就会变得略为轻浮，但我明白，时时刻刻，你都在关心着每一个队员。在你的带领下，我们更为团结；和你相处，也使我学会和拾回许多东西。

那一年的夏天，我们去温泉旅行。我闻着海风淡淡的腥味，看着少女们在面前跑过来跑过去，抬头摘获漫天星光，低首拾取道边不经意的小花，第一次真切地领悟到除了残烟余火的战场霞照之外，自然原本有着这么多令人心醉的景色。

但是，处在降魔战争戏剧中的我，很清楚这样的宁馨欢乐是一种气氛的调整，一种剧情结构上的过渡，张弛有度的结果只能是我们再一次的危机。通信机无故失踪，我看着队长你蹙起眉头到处寻找，不愿让你这样一个人操心，有心要代你去找。我从海滩找到一块碎片，又从小孩子口中了解到海岸上会有情况。于是，我们找到了礁石边上的洞穴，还有一

玛莉娅曾经深爱的革命军队长





通信机。我试着冒充应答，果然套出黑鬼会诡计。当我们与副司令藤枝枫取得联系正要赶回之时，潮水却开始涨起，淹没我的退路。

水，是一种奇怪的物质，看起来温柔可亲，但会用它的亲和侵吞所有生命，它不像火那般猝烈而不可永久，反而是用自然深邃的永恒来抹杀个体生存的意义。因此，我惧怕水，我不会游泳，担心自己苍白的生命会在这更浩渺的苍白中化作转瞬即逝的泡沫。潮水，像是返照出我人生意义的枯乏，使我无力，只能坐待它来将我吞没。

但，队长，就是你在这个时候用温柔坚定的语调鼓励我，拉起我的手，带领我勇敢地游入水中。

蓝色的波纹，浸透我身躯每一寸皮肤，仿佛我也在其中与轻轻振荡的海水化合于一起，没入一片冥朦的空明之中。隐隐地，我感到唇上有一片温润，将一股暖意缓缓吹送到我体内。我睁开眼，在海滩之上看到的是你充满信心和微笑的眼睛。于是，那一天的霞光变得奇怪了起来，前所未有地在我脸上灼上一层温热，让我在心跳声中无由惶惑。

此后，在帝国华击团的日子越发变得充实了起来，虽然战斗之后还是战斗，但生活已不再单调。我有了日记的习惯，在琐碎的小事和零乱的细节中感知作为花组一员的温暖，虽然不答应让队长你看到，但正是你和大家赋予了我这些内容。

在和黑鬼会战斗达到最终阶段的时候，我们迎来了新年。我约大神队长一起去花小路伯爵家问候，是他们收留照顾本来孤独的我，也是他们的推荐，使你成为我们的队长。在感受着和队长同行的喜悦时，我明白，你教会我的，是对值得信任的自己的真切期许。

品：大姐类型，在动漫作品中所占据的比例也不在少数吧。如果按照一些朋友较为诙谐的说法，接受这种类型是因为"成熟的风韵"。这，当然是审美观所体现的情之自然，不过，成熟的含义又是什么呢？

"成熟即经验的积累"，这种说法不知道对不对。

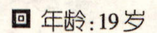
但无论如何，一旦出现了较为成熟的人物形象，一般是会附加一些深刻过往的。因为参加革命，使自己失去了重要的东西，这样便提供了日后得到重要东西的前提。虽然后盈的思辨体现在文艺之中，是用铺叙凿空往后追叙的线索，说得形象点，是先予后取。对于玛莉娅悲剧命运的认知，是使玩家伴随她一点一点拾缀起其性格内涵的保证，就好像冰封简洁的湖面其下会流淌着暖流一样。如果将海明威的冰山理论歪曲了来理解，也是这样，用苍白来勾勒色彩。

人类是随时感知物像的生物，在这感知途中积累起自己的思想底蕴。年轻的激越和动荡，往往足以令人心潮澎湃，但成熟之后的沉稳和平静，却并非放弃什么，而是在波澜不惊的永恒中告知人物的执着。顺带而言，由于游戏形式和游戏性的要求，在故事结构中不可能做到非常紧密。玛莉娅该起的作用还有一个"凝"字，可惜未能好好掌握。

Sakura Wars サクラ大戦™

Ⅳ．红兰：明朗的节奏在于刻苦的精神

~李红兰



- 年龄：19岁
- 出生年月：1906年3月3日
- 身高：156cm
- 体重：42kg
- 三围：78/55/81
- 血型：B型
- 出生地：中国北京
- CV＝渊崎由里子

絮：“快来看看我的新发明吧，这将是你们的新年礼物。”

“不，不！”

“轰！”

浓烟滚滚之中，一个中国少女登上了《樱大战》的舞台。被炸黑的皮肤，被炸破的衣服，被炸歪的眼镜，一开始就给定了一个鲜明的形象，而且注定不会是一个弱家伙。

北京出生，操着一口关东腔的日语，从小对机械便拥有着天才般的发明制造能力，转入花组以前，从事帝国华击团支部技术部的工作。一身机油的气味注释着乐观向上的精神，偶而协助布置演出舞台，居然也能够获得一品的赞誉，真是令人意想不到。

这样的女孩，似乎更容易被当作玩伴，不信？和她玩一把花牌看看，当你输得脸色惨青之时，她镜片之后却闪过自信的光芒。不过，华击团的每一次出击，似乎都少不了红兰的技术。而灵子甲胄的每一次改进，也少不了红兰的研制。无论什么事，红兰都会显得格外认真色。在她身上似乎除了钻研外看不到其他的烦恼吧。

一声枪响，将米田一基司令送入病室，以前那一旦轻松下来就立刻喝得满脸通红的老头，现在孱弱得昏睡在医院中，花组的女孩们都无限悲伤，而红兰更是急得大哭，因为她以前经常受到米田长官的照顾。在路上因救一条小狗而遇到倔傲的陆军大臣京极庆吾的时候，轩动的眉头泄露着心中不平之气，这样的表情，是肯定会有些行动吧。

果然，那个夜晚，红兰拉了同样正义感极强的樱，私自跑去科亭的酒馆，装扮成艺妓的样子，以此来接近京极以施正义的惩戒。大神想起之前到她的房间，看到她摆弄父亲遗留下的怀表，却由此引出了她口中的过去。红兰出生那年，正值中国的动乱年代。红兰失去父母和姐妹后，被藤枝菖蒲带到日本，与机械为伴。她一生中有三个父亲，中国的生父，日本神户的养父以及有着培育之恩的米田长官。所以她痛恨引起战争的野心家，也绝不会放过狙击米田的罪犯。

可见，即便是被科学包裹的女孩，也一样逃不开悲惨往昔的伤痕，快乐的表面，掩盖了一些无法看到的触痛角落。

一战过后，那如魔鬼般跃动的火光似乎仍未就此消退，却移到了红兰的心中。火，所

造就的断壁残垣，烙印一般打上她的眼膜。她开始害怕，开始怀疑，自己一直所挚爱的科学与发明，会不会和火一样给人们带来不幸。

看着红兰在镜后躲藏火光的眼睛，其实不用别人告诉，你自己也该明白：你的发明给更多的人带来幸福。

李红兰可是维修和研发灵子甲胄的高手。

品：中国，泱泱古国，在复合结构文化国家日本的眼中，其民众精神会是怎么样的呢？我们没有读过多少汉学著作，无法从较深的层次去加以了解，但从游戏动漫作品里出现的华人身上。似乎又能够抽出一丝共通点来——纯朴和刻苦，算是尚不全面的赞誉。

中国和日本，在地理位置上如此接近的两个国家，文化构成却大不一样。幅员辽阔的中原大地，虽然塑造出无比灿烂辉煌的文化，但因为其内敛平和的底蕴，却甘心呆在世界文明的一隅（好大的“一隅”），保持了体系上相对的完整，也没有用战争的手段去干预其他文明变化。相反，对于其他文明形式的流入，却保持着宽容的胸怀。因此，中华民族的精神千年未变。而日本，自大化革新之后，将中华文化吸收注入没有本土文化的大和根基，又因明治而向西方文明敞开大门，形成了“和汉为体，西方为用”的文化构成。他们眼中的中国人，或许总是和田陌耕牛一般，默默耕耘，守成抱旧。不过，在这些游戏动漫作品中却又总是不自觉地用自己的理解去赋予中国人略有变异的面貌。

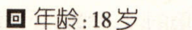
在李红兰身上，我们可以看到对于中华文明博大精深的喟叹，但同时，关东腔也好，认真过头的态度也好，却又暴露出他们对于中国人守小成的误解。在他们印象中，中国焰花升天，石桥章台固然精巧而令人叹服，但不注重实用开拓的保存态度却值得批评。于是，李红兰和其他游戏中出现的中国人一样，代表着一种认真刻苦的古老精神；于是，将明朗积进的西方性格加在了她的身上，算是游戏制作者的一番善意。

话题似乎有些扯远。如果回到人物构成上来，其作用却是补充多于添加。不知道《心跳回忆》中如月未绪的拥护者有多少，如果有人喜欢红兰，恐怕更多注意的是她开朗的性格吧。“女子无才便是德”，加一个注解“脸谱化的构造需要时刻围绕人本，而不是人文”，便是游戏制作中一个不少用的原则。

Ⅴ.二月兰：艳丽的风情在于深刻的自信

Sakura Wars™ サクラ大戦

~神崎堇



- 年龄：18岁
- 身高：161cm
- 三围：83/57/84
- 出生地：神奈川
- 出生年月：1907年1月8日
- 体重：50kg
- 血型：B型
- CV＝富泽美智惠

神崎堇

桐岛完奈的絮：

你？气质高贵？哈哈哈哈哈哈，让人笑破肚皮了。我知道你的父亲是日本第一财阀神崎重工的社长，不过那又怎么样，最多表示你有钱罢了；我知道你的母亲是电影明星，不过那又怎么样，最多让你自称是“花组TOP STAR”罢了。注意，是“自称”！看你浑身上下的样子：把衣服开口开得那么低，只能说明你的品味低俗，还有那种神经质的笑声，加在一起，你这个人简直一塌糊涂。其实，只要抓个蜘蛛，放到你脖子上，立刻就能看出来了，什么“优雅”，什么“骄傲”，只剩下比土还黄的脸色了，哈哈哈哈。

反正，见到你就没有给我留下好印象，一见到你这个倒霉的恶女就要吵架，亏得大神队长有一次还要我们一起去执行任务，离你近了，简直让我起鸡皮疙瘩。

时常看到你一个人喝红茶，细细品味的样子还真像那么回事。是生活的习惯养成的吧，真是糜烂。登台的时候，对于主角的位置最为在意，要不然就演些反面角色，比如蛇女一类，看看，都是些什么样的恶趣味！

不过，和你处久了，吵架久了，对你这个人倒也是了解的。有的时候，不能单从表面来断定你的浅薄，你最要命的毛病就是过分爱面子，所以经常拼命掩盖自己，却想不到总有显露的时候。消灭了天海和葵叉丹之后，我们花组成员也分散了。我自然是要去冲绳修行，说实话，你所具有的神崎风尘流之免许皆传的称号倒是唯一让我佩服的地方，且来看看究竟是谁更厉害。没想到你竟然会用通信机延着脸问大神队长帝国华击团和你哪一个更重要。据说当时的你一副伤心的样子，我想那多半是见了鬼，你不是一直都这么孤芳自赏的吗。





没想到厄运当头笼罩，正当那个时候，财界对华击团的资金支援同时停止，将我们打到最困难的境地。我们希望用成功的演出脱离困境。为了这个，还有心把“李尔王”的悲剧结局改成喜剧。这个时候你莫明奇妙的通信就来了，随后我们听说你将要嫁给卷菱子爵的御曹司，财阀们对帝国华击团的资金支援又会达之后恢复。我们知道那是怎么回事。除了骂你笨蛋之外，只有快速赶去神崎家的宅邸，阻止你犯下愚蠢的错误。不知道为什么，在你们家大院大打出手和踹门而入的时候会那么焦急，莫非我也和你一样发神经了？看到一身新服的你，啧啧，还是这样的艳俗，不过神情可真够忧伤的，和服装不太相衬。你看着我们时含泪的眼，让我有些惊讶，以前那种神气、那种自私跑到哪里去了……

可惜的是，一个人的本性是很难变化的。难得作出一番哭哭啼啼样子的你，并不会因为一件好事而放弃恶女的本性。那次我们去温泉旅行，你半夜干什么去了?摸黑窜入队长寝室，要他明天陪你一个人去游泳。这时灯光刷刷亮起来，照着你惊慌失措的样子，还是真是自私和可笑呀！



品：似乎也总少不了神崎堇这样的类型，性感、艳丽，不会没有人不被吸引，但需要说明的是，这种外表成年的女子类型，其实质并不是成熟。

人有生理年龄和心理年龄，换一种说法，是个人物质基础和思想意志两方面的年龄。“帝国华击团 TOP STAR”之类的话并不完全是狂妄无知，只是自信因素在心理基因中所占的浓度过了一些。

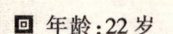
自信来源于什么?真正眼界开阔的人，永远都会知不足，为自己在各方面有限的高度而盲目乐观只能证明其人的浅陋，说明他对自身的认证尺度放在了尚且很低的位置。反观游戏中，神崎堇倒没有多少出身名门的自夸，也不像后来的织姬那样视别人为草芥。那么深察下去，就会发现其自信来自对人生的体味和生活的热忱。她那么爱和桐岛完奈吵架，是因为没有人比她们两人之间的友情更深；她那么爱将大神称作跪在

石榴裙下的奴仆，是因为她尊敬而信任这个队长。为了帝国华击团而牺牲自己后半生幸福，只是一种煽情手段，之后立刻让她回到以前“孤芳自赏”的模样中，这即是编导对于戏剧节奏把握功力的体现，同时完成了人物性格的渲染。

她那么多次一人品着红茶，就是在品味着生活，她所热爱的身边的人们，你品味到了吗？



Ⅵ．完奈：开朗的清叶在于无限的积极



～桐岛完奈

- 年龄：22岁
- 出生年月：1903年9月7日
- 身高：197cm
- 体重：78kg
- 三围：93/70/98
- 血型：B型
- 出生地：冲绳
- CV＝田中真弓

神崎堇的絮：

不管怎么说，你就是个男人婆，嚯嚯嚯嚯，让人笑疼胃了。说什么是琉球空手桐岛流第二代的继承者，足以证明从小喊打喊惯了，粗鲁无文。绑着个头带，乱糟糟的头发，卷起的袖口，直筒长裤、宽皮带，都是些什么差劲的品味，还有那种砂皮般的笑声，加在一起，简直不堪入目。其实，只要抓一条青蛇，放到你脖子上，立刻就能看出来你那什么“勇敢”，什么“坚强”，只剩下比土得掉渣的衣服颜色更黄的脸色了，嚯嚯。

反正，见到你就没有给我留下好印象，一见到你这个可笑的男人婆就要吵架，亏得演西游记还要我和你担任主演，离你近了，简直让我胃口倒足。

时常可以看到你一个人在食堂里大咬大嚼，估计是你野蛮的吃相把大家都吓跑了，或者是你一个人抢了其他所有人的饭。你居然说我衣服开口低，让大神少尉看看，是谁的更低，你倒是不在乎，大概以为那是男子汉健壮的肌肉？可笑。

所以，还真不敢相信你会下厨。那么多刀刀铲铲的用法，火候的掌握，调味料放入的多少，你这种大象的脑筋也能搞得清楚？就像是在舞台上，孙猴子那样蹦蹦跳跳的，和你还真是合适。

不过，最让人吃惊的是你除了做饭，居然还会脸红？我本来以为那是河马不具备的本领。那一次我答应了爸爸提出的婚事，穿上新衣，难受地坐在厅中，突

然嘭的一声大门倒了，我正在想谁这么粗鄙，你的名字和你的影子就同时从心里眼里撞了出来。看看你吧，不懂得放开拳头，大叫大嚷吓坏了我的家里人。你们无论如何也要我回到帝击，哪怕是我爷爷威胁这样做就不能重新获得财界支援的时候，你这个直肚肠和大神少尉一样不皱眉犹豫一下，依然要带走我。我不知怎么就糊涂了，眼眶湿透地跟着你们走出。这下好了，这事成了团里同伴笑话我们的把柄，当我们又怒目相对的时候，说什么这足以证明我们感情深厚。我当然是不适应了，感觉很怪，没想到你的脸上会慢慢浮出一块红斑，真是稀罕哪。听说你还会给少尉包扎伤口，除了我之外，也会对少尉脸红，倒真是让我刮目相看了。男人婆嘛，好歹和女人是沾得上一点边的。

后来听说新年的时候，大神少尉跟你回到冲绳，了解到你父亲死后，一直一个人独居。你啊，也会谈起一个传说，说什么冲绳地方一直流传着有一个保护自己所爱男人的女神，不过叙述得那么枯燥，没意思透了，和你的笑一样傻。你们一起去你父亲的坟上扫墓，祭过后还要大神和你一块边喝边唱，一直到醉为止。少尉第二天清醒来，在墓边找到你。你对着坟墓倾诉，说什么要成为哪个人的乌那依神。

品：

不知众多玩家对这样的女性形象感觉如何，应该有不少人是敬而远之的。当然，性别意识在桐岛完奈身上是不太重要，明快积极的性格和游戏主旋律保持一致，其作用是在剧情悲欢转换间穿插入气氛调节点，因为主题就是乐观向上的。

塑造性格一般是用反面去推动，但在这里，正向的推动也起到了很大的作用。桐岛完奈的爽朗豪快是为其性别特征作留白，令人忽视她也是“花”之一朵，随后偶作一次脸红，算是一个折回，令人醒悟桐岛身上尚在的“女子成份”，取得意外之功也未为可知。

同时，喜剧类别没有活跃气氛的“对角”可不行。有了喧哗的神崎堇，就必不可缺同样喧哗的桐岛完奈。

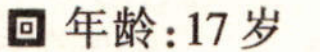
此外她那种大度纯朴的性格，还有一丝淡淡的东方哲学的神韵。





Ⅶ..织女:遥远的隔断在于长久的启盼

~索蕾塔·织姬



- 年龄:17岁
- 出生年月:1907年7月7日
- 身高:158cm
- 体重:47kg
- 三围:84/56/83
- 血型:B型
- 出生地:意大利
- CV=冈本麻弥



絮:索蕾塔·织姬，带着好似出身于名门的一身华贵，风一般来到帝国华击团。从一开始，她仿佛就是天上一颗星星砸落人间。虽然没于地面，却无论如何不会全然适应的。

听说将有新队员前来，大家都很兴奋地举办欢迎会，在他们想来，那意味着以后的战斗生活又多了一番内容，或者又多了一个争吵的对象，但是谁也不会想到，灯光闪亮的喜气，结局却会是不欢而散。织姬，似乎看不惯别人的殷勤，讨厌繁缛的礼节，甚至拒绝人情世故。高傲得就像雪山，几欲与世隔绝。

作为花组的队长，任何一个组员的心理产生问题，大神都必须努力尝试去解决，去消除彼此间所有的隔阂，然而，在皮肤黝黑的织姬面前，一切都是无用，问答无用，关心无用，亲切，亦是无用。

唯独在她独处时，流泄的琴声方才微微闪着一些深沉的讯息，包含着无名的内在。加上其性喜艺术作品的欣赏乐趣，应该，不会是一个没有感情的人吧?

接触下去，方才发现，织姬不近人情的表现来自于对日本人的本能上的厌恶，她不认为日本人会是良善之辈，不相信日本人在任何方面能够超过她，因此，做事全然独断专行，封闭起一切“日本人”通往内心的道路(玛莉娅:我，我不是吧?艾莉丝:艾莉丝も!)看她的战斗台词，不经常是“别倚靠日本人，他们根本无用”之类的话吗?

一切缘由都在节日中揭开。那天是七夕节，也是织姬的生日。花组队员们一起去了节祭会场。当艾莉丝在各个货摊之间飞跑之时，织姬只是随处逛逛，按照爱好，走到了一个画摊之前。但没想到，她忽然情绪产生了剧变，仿佛瞬间被电劈中一般。虽然大家都已看见，但她却完全否认和那流浪画家相识，因为“我哪里会认识什么日本男人?”，悬疑，在她飞跑的一阵烟中留给了大家。回到帝击，织姬紧紧关闭房门，拒绝一切人的探问，无边的愠怒让她一人煎熬。这个时候，流浪画家前来造访。于是，织姬的过往在这淳朴而自质的语声中，索蕾塔·织姬一切过往旋转而出:一个名叫绪方的画家在世界各地流浪，偶而遇到了一位意大利少女卡丽诺:索蕾塔。很快，他们便相爱，为了求婚，绪方

去了卡丽诺的家，这才知道，索蕾塔家根本就是意大利一个名门。岂是穷艺术家可比。门户之差，是自古以来的一道门槛，甚至禁锢人们的自然爱情，绪方只能离开回到日本。十几年的隔绝，使得思念之心有增无减，听闻到女儿在帝剧时，绪方便立即赶来，渴盼父女重圆。

但是，织姬的回应却是大声叫嚷，让绪方离开，离弃十多年，已造成了不可弥补的伤痕。爱母亲的织姬痛恨不负责任的父亲，并由此将厌恶扩展到一切日本人身上。一切，全然明了了。

接下来的故事是理所当然的定式，黑鬼会来袭，被大神强行拉去见父亲的织姬，与父亲一同体验生死厄难，父亲为了救女儿而牺牲自己，火光闪动，织姬心理上长久以来的关卡与墙壁房舍一起轰然倒塌，憎恨，化作了追念。

经历了这件事的织姬，身上的硬壳全然无踪，虽然颇高的自视依然存在，但对他人的刻意拒绝已消失无踪。改变，不，恢复真正自我的织姬，也具有着亲切和温柔。

品：又是一个典型形象。戏剧中有所谓误会的艺术，依靠误解去架构故事和矛盾，这样的手法我们可以为常。

在外在形象设定之上，织姬似乎与神崎颇有些相似，但同途异归，神崎并没有织姬那样的往昔，因此在性格之上，织姬有理由走得更远些。弗洛伊德的心理分析学有所谓的心理三分说法：自我——真正的个人，同于“我是什么”；本我——后天积累的意志，同于“我要做什么”；超我——客观条件下的主观理智，同于“我不该做什么”。织姬那么厌恶日本人，是因为超我在起作用，因为父亲的不负责任，而告诫自己不要相信他的同类人——日本人，然而将厌恶表现得那么形声俱现，只能证明她用反面的心理祈示来掩盖自己的本我——不能放弃对父母之爱。最后用了客观动因来逼现本我，也从此放下面具，而这时真正的自我——同样具有的爱心和真情也显露无疑。

这样的戏剧手段，我们经久见惯，但在无数的动慢作品中屡试不爽，如果根据矛盾化的原则，反面是为了烘托正面；如果勉强根据哲学依据，则是我们本身的自我在左右欣赏趣味。

Ⅷ．银河：湛蓝的缄默在于沉静的感悟

~蕾妮·米尔希特拉莎

- 年龄：15岁
- 出生年月：1909年12月24日
- 身高：147cm
- 体重：38kg
- 三围：//
- 血型：O型
- 出生地：德国
- CV＝伊仓一惠



全名：蕾妮、米尔希特拉莎。

出身：原德国帝国华击团星组成员。

参入：太正十四年春。

当时忧况：花组成员举，办欢迎酒会，法国战斗员艾莉丝欢呼，飞奔而下。组员七人，致欢迎者，



帝国华击团花组队长大神一郎。战斗员不应喝酒享乐，但因为出自上级命令，了解。

首次作战报告：警报响起，赶赴格纳库。确定敌袭地点、数量、军力构成、地形优差点，制订战术近距离作战。受战斗影响情绪高。

特殊事件报告一：时间夏，地点温泉，场所夜晚浴池，前来者大神一郎队长，下达命令一块冲背，性别身份女被发现确定。

特殊事件报告二：起因“青之鸟”排练过程中，台词“你是为何而战”回答不能，前来者影山崎，真实身份黑鬼会五人众之一水狐。战斗员心神被拒确定，暴走确定，花组前来救治确定，排除命令确定。战斗中“敌方”大神无攻击行为，来物艾莉丝制作之花环，心神爱控解除，台词“你是为何而战”意义明白，面部笑容与眼泪起因，不明。

对花组观察结论：友爱、团结、性质为重要的同伴。

今后计划：共同努力，为重要的人而战。

以上，报告完了。

品：无口无心，日本的年轻人们，还真是比较偏爱呀。

随着现代社会信息交流速度的一再加快，科技文明逐渐取代自然文明，都市化高度发展，地球村的趋势也越来越前。但同时，个体的独立性却无可避免的受到了损伤。在钢筋水泥的丛林里，我们经常感到无可适从；在光缆数据的穿梭中，我们开始怀疑自己的真实性。于是，只有保持沉默。冷，是热情过后的一种理智；封闭，却是对开放不能自主的调节和暂休。接受无口无心，是因为周围世界太多口声喧哗，同时，心中饱蕴着探询和质问。

如果从人物塑造上来说，依然是严格遵循着反向类推的原则，涂上色彩，可以先把她变成一张白纸，随后即便是惜墨如金，只绘上一笔两笔，色彩也会跃然眼中。而且，将“年龄”（外表印象）设定较低也是自然所趋，用客观年龄该有的外向来反衬人物的封闭，用同等年龄类型的艾莉丝来反衬人物的不自然处和戏剧矛盾的自然点。至于性别运用的反差，在其他角色身上已经运用过多次，没有必要再到这里多说。

肯定会有人想到相近的形象类型绫波丽吧。但其实是大不相同的。绫波丽是彻底的无口无心，即便有着作为人类生物体感情的自然流露。但最后总要归为死水微澜。最后无数个复制品一同回眸的镜头，深刻表达了对社会机体化、人类个体独立性被侵吞的批判。而在这里，则没有那么深的痛苦主题，蕾妮，仍然是个感情生物，是人。

责编彩火：这回我们 先到此为止，如果各位对《樱大战》怀有兴趣，可一定要看下次更为精彩的剧本分析呀！



复古主义不可多要

版面责编/彩火·阳



——评DC《黄金之门》



运行机种：DC

品论人：Silence

传说中十二卷的鸿篇巨制《黄金之门》，终于亮开了第一声初啼。

开始游戏，从第一个对话框开始，就感觉到会是一个“复古”的游戏。果然，看不见自己的主观战斗画面、标准的回合制、单一的故事主线，类似于“DQ”的幻想风格，一切恍若黑白影片重现。

并没有说这类的“复古”一定不好，较为轻松正统的风格可以使玩家更快地溶入到游戏中去，体会那种单纯的乐趣，只不过是有些遗憾罢了。

遗憾什么?定位方向代表着保守。

电玩发展到如今，游戏性的涵义不会限死在过去的理念之上，随着技术的进步和消费者层次的拓宽，“游戏性”也该有更多层面的意义才是。一种可以为常的形式，其生命力可能不会短，但与时代脱节、与日益扩展的形式要求脱节，却注定不能永久。任天堂执着于自己主机的年龄定位，是不能说错的，但前提是随时作出调整，如果狂妄到用以前作品的成功点去打万世江山，其危矣。市场的萎缩使得游戏公司走向两极，不是抢占前卫峰尖，就是转头拉拢那些“老朋友”——传统玩家。于是《DQ7》可以肆无忌惮地横行；于是《FF9》号称归回原点（实质上完全是吗？不见得）；又于是，十二卷的《黄金之门》横空出世，要玩家花两年的时间欣赏一部童话剧。这是处于电玩转型期的无奈和逆流，对于阵痛过后的蜿蜒长路还要相信，只是蒙骗了沾沾自喜的玩家。

其实，另一面也可以反映出游戏厂商的创造力受到严重阻碍，到达冰点，于是固步自封，在现有形式上炒花色冷饭。此中高手CAPCOM更是隔裂开游戏结构，避开重复之嫌（如“生化危机”），算是十二份小拼盘，大打商业手段的主意。用十二卷，十二个主人公来反映一些什么群像吗？似乎游戏还未必达到这个高度。

我想，FF系列受欢迎从某些方面来讲是应当的，虽然很多人批评“越来越浅薄”，但接受层次却越来越拓宽，这和其及时吸收新元素有关，更和SQUARE意识到自己所处的时代位置有关。而CAPCOM，自96年“生化危机”闪现一道灵光后，终于还是甘坐于时光流走的古堡，享受小屋中隔夜的茶香。

说到这里又想起来一个问题，《莎木2》迟迟不出，除了担心夭折外，应该不会有人将其产品思路和这款《黄金之门》混为一谈吧？

Macross 7

——河のハートさ[illegible]わせ[illegible]

品论人：Felix

运行机种：GBC 专用

版面责编/彩火·阳

这是 Macross 系列在 GBC 上最新的一款横版飞行射击游戏。游戏在一开始以单线手绘的带有原画风格的动画交待了大致的故事情节并引出了人物，虽然画面似乎不太像是美树本睛彦大师的手笔，但这种方式在 GB 游戏中也算颇具新意。GBC 所支持的颜色数并不多，比之用色块填充的 Q 版人物画面，单线单色手绘的人物画面无疑会给我们一种清新之感。

提起 Macross 系列的飞行射击游戏，令我们最熟悉的游戏元素就是战斗中机体的变身功能，这也是 Macross 系列最独特的地方。但不知是由于什么原因，在这款 GBC 版的游戏上我们已经不能在战斗中变身了。好在游戏仍然保留了三种战斗模式可供选择，根据三种模式各自的特性，可分别称之为“战斗模式”、“潜入模式”以及“突破模式”。其中，战斗模式即为飞行器状态，此状态易于躲避敌方火力，适于在开阔的场景使用；突破模式为机器人状态，它拥有杀伤力最强的火力，专门用来对付 BOSS；而潜入模式介于前两者之间，它的火力分布面最广，在障碍物很多的场景中最为适用。

游戏的每一关都分为三个场景：外围战斗，深入内部的战斗和 BOSS 战。其中外围战斗只能使用“战斗模式”，而 BOSS 战只能使用“突破模式”，只有在深入内部的战斗中可以选择三种模式中的一种。但由于深入内部的战斗中几乎都是障碍物极多的场景，因此“潜入模式”基本成为了唯一的选择。

从上面的介绍可以看出，这是一款堪称“中规中距”的飞行射击游戏：每一关固定地分为三个场景，每个场景都采用固定的模式进行战斗。虽然此游戏的耐玩性会因此而有所下降，但却也比较适合于 GB 上简单的按键操作，毕竟 PS、DC 等机种手柄上的按键多出 GB 一倍有余。此外，在选择人物方面，游戏中还有一个比较奇怪的设定。具体说来就是，在游戏开始时，要从六位人物中选择三位组成战斗小分队，在这六个人物中，前三位似乎是主要人物，而后三位则是助手，在每一关的前两个场景中，这三个人可以随时切换，但进入 BOSS 战时你如果恰好操纵的是一位主要人物的话，那就惨了——所有三位主要人物在面对 BOSS 时都无法发出一枪一弹，换句话说，就是只能等死。只有那三个助手才拥有攻击 BOSS 的能力。笔者的日文不行，始终没能看出为何有如此的设定，在此只得请众高手不吝赐教了。

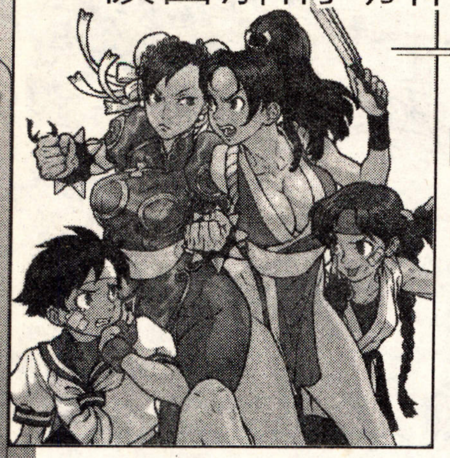
被曲解的动作

——小议《CAPCOM VS.SNK》

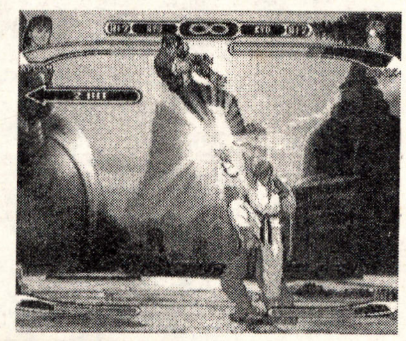
品论人/王骏生

版面责编/彩火·阳

运行机种:DC



乍听到这个计划的时候，很兴奋，也很激动。心想这两派高手所期盼的一天终于到来了，大伙终于可以在一个平等的舞台上拼个真针儿了，心里可一点也没想到这是 SNK 行将就木的最后呐喊。结果真的是因为 SNK 的原因，这个东西才更加令我失望。CVS 的真正制作方是 CAPCOM，已经没什么影响力的 SNK，基本上把 KOF 的所有精华都连本代利地交给了自己昔日的对手。可惜的是，CAPCOM 所需要的，只是 SNK 这几个人物的名字而已，他对 SNK 动作思想本身，根本毫无兴趣。在这种思想的引导下，CAPCOM 根据自己的方式来理解 KOF，大刀阔斧地开始了它的改造行动。于是，比赛变得不再公平，对决显得毫无意义。SNK VS CAPCOM 变成了 CAPCOM VS SNK，所改变的，不单单是个名字。玩家所看到的，只是有其名而无其实的 SNK 人物：原本的连续技被大幅度删减，许多招式被修改－－而 KOF 却是靠这连续技和招式吃饭的！相反的，轻拳抽血等种种典型的 CAPCOM 打法却在 KOF 的玩家身上大行其道，SNK 游戏的玩家虽然可以选择到自己心仪的角色，却使不出自己擅长的招数，这种"世纪对决"还怎么能打？无怪乎 SNK 的拥趸要大抱不平了。其实只要是熟悉这两个游戏的玩家就都会知道，如果真的打起来，KOF 中的人物将占有绝对的优势。因为 KOF 并不是象街霸那样以严密性取胜的对战游戏，它更注重连续技、受身浮空这种攻击方式。RYU 一旦和草雉京相遇，一定讨不到多少便宜。也许正是认识到了这一点，CAPCOM 才大幅度削弱了 SNK 大牌们的实力。自己的大牌在自己出的游戏中打不过配角的大牌，那才叫丢脸呢！从 CAPCOM 自身以及游戏的平衡性角度来说，这似乎也并不过分。但是，一个没有了 SNK 风格的 CAPCOM VS SNK，又能又多少实际意义



版面责编/彩火·阳
运行机种：DC

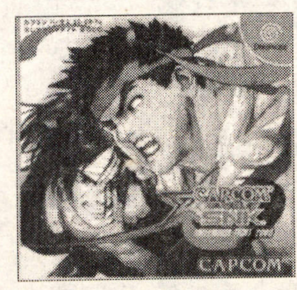
论 TECMO 的堕落



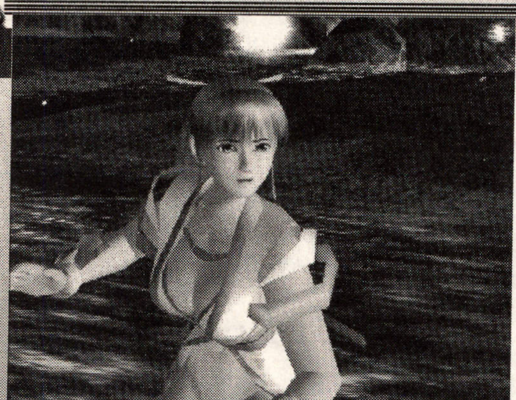
发言人/王骏生

近来最走红的游戏并不是 FF9 或者 ENTERNAL ARCADIA 这类 RPG 大作。绝对不是。因为无论是史克威尔还是世嘉，他们都没有本事在 1 年的时间里把一碗冷饭炒上 5 遍，而且每一 次还都能吸引无数的玩家趋之若鹜。所有的男性玩家。如果更准确的表达的话。唯一有这个本事的，就是 TECMO。他的本钱，就是 DEAD OF ALIVE2，鼎鼎大名的 XX 游戏。说是 XX 游戏，因为这个游戏的概念就是美女乱斗，在举手投足之间满足人类的偷窥欲望，游戏本身可以算作上了 X 的级别；不过 TECMO 又自作聪明地大打擦边球，走 3 级路线却没有 3 级之把柄，游戏伦理检查机构也无可奈何，只能在批准书上盖上"全年龄"的大戳，让 TECMO 轻而易举玩弄所有男性玩家于股掌之中，这第三个 X 自然又是划不下去了。TECMO 知道自己在世嘉的 VIRTUA FIGHTER 和 NAMCO 的 TEKKEN 交叉火力之下，是蹦达不出什么更有竞争力的东西的。所以只能够改

TECMO



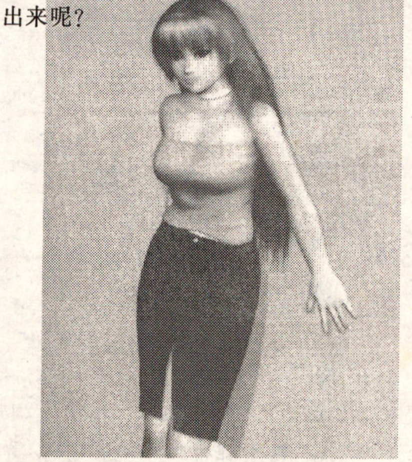
呢？不同风格的游戏，注定是不能融合在一起的，就好像 KONAMI 一定不会和 EA 合作推出足球游戏一样。对游戏的理解不同，游戏中所反映出来的思路和想法也都不尽相同。强行合作的结果，便是煮出一锅难吃的大杂烩。别的不说，就算是世嘉这样的大公司，出一个 FIGHTERS MEGA MAX 这种 VF 对 FV 类的游戏，也是骂声多于叫好。这还是试图融合同一个公司不同小组的产品，不同公司之间的合作就更不知道该怎么弄才好了。如果大家的态度都非常强硬不肯改变的话，就更不知道会做出一个什么玩艺儿了。所以，CAPCOM VS SNK 这类"世纪的对决"，对玩家来说，还是少一点为好。动作游戏能够保持纯洁的本色而不被曲解，这就是玩家的大幸了。



虽然2代削减了"特效",但MM们的形象反而更夸张了,但要承认人体制作上真是很到位,较满分游戏《刀魂》更有水准。

PS2版,话音未落,忽然又准备发售"更好"的DREAMCAST日版,接着是10月份的PS2美国发售,当然少不了"更更出色"的HARDCORE版与之配套。若说这是TECMO全机种制霸的市场策略到也罢了,现在居然NINJA TEAM又要再次把美版的HARDCORE重新在日本发售一遍...这不是拿玩家当冲头斩着玩吗?我实在也不敢,也不愿把这样一个公司,同当初"忍者龙剑传"给我带来的欢娱联系起来了。还在一年以前,TECMO就曾经放出风来,表示要在PS2上以最精干的技术人员开发"忍者龙剑传"的新一代,并且要与PS2主机同时在美国首发。现在首发是不用想了,"忍者龙剑传"的名字也偷偷地从发售时间表中抽掉了。倒是那位知名的忍者,在DOA2的红粉佳人之中占了一席之地。唉,TECMO堕落了,RYU也要跟着堕落吗?TECMO啊,你何时能够从脂粉堆中爬出来呢?

弦易张,往"水袋"游戏的方向发展,没想到阴错阳差,还真的给它抖出了亚洲,抖向了世界。这还是我所熟悉的TECMO吗?这还是那个令人叫绝的NINJA TEAM吗?TECMO曾经给我留下过一份非常美好的回忆——"忍者龙剑传"——堪称8位机时代的动作游戏精品,《SILK WORM》和《GEMMIN WINGS》则是街机游戏的典范。但是现在,除了一个"缺乏职业道德"的评价,和一大堆玉体横陈的美女,TECMO什么都没有了。一代宗师居然堕落到要吃性感女人软饭的地步,实在令人苦笑不得。TECMO的缺乏职业道德,并不是世嘉一个公司的感觉。世嘉日渐式微,也只敢在"花花公子"这样的杂志上发泄一下自己的不满,真正被惹恼了的,是全世界被愚弄的玩家。同样一个游戏,每次不过添一两个场景,加三四套衣服,放五六张CG,就敢于以新的名字再次推出骗钱,这不是缺乏职业道德又是什么?DC美版的DOA2发售不到半年,TECMO就推出了保证是"最好"的日本



名利双收的《合金装备》

品论人：SNAKE



版面责编/彩火·阳
运行机种：PS

玩过“合金装备”的玩家大概都会有这样的体会——这款游戏最令人赞叹的即不是它的故事情节，也不是它的缜密设定，而是贯穿于这一切要素中的制作者的“匠心”。

这种匠心的最大体现当然是“合金装备”系列所特有的游戏理念——单独潜入。而基于这一理念的其它富于“匠心”的细部处理却常常被玩家忽视。

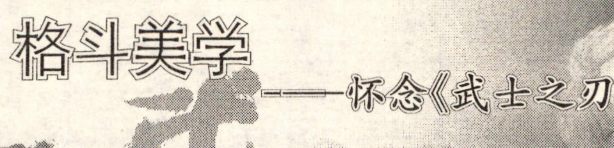
除了间谍片风格的片头动画外，游戏中还夹杂了若干段类似录像带播放的对话场面。几位主角一一登场，使玩家对角色的个性和故事背景有了基本的把握。在几段说不上气势恢弘，也没什么感人之处的CG背景后，玩家却可以想象出主人公SNAKE是如何从训狗师的平静生活转至海军陆战队的军旅生涯，又是如何在完全没有选择的情况下被塞入了驶往阿拉斯加的潜艇。这种巧妙的叙述方法可以说相当新颖，比单纯追求大手笔的长篇大作要经济许多。

而游戏的结尾更是令人回味无穷，一位在游戏中未露一面的神秘人物正在向总统做着莫名其妙的报告。虽然故事的脉络丝丝入扣，但是制作者还是为玩家设定了一个绝好的悬念，让大家在第2次、第3次的游戏中寻找答案(尽管小岛秀夫将最终的答案留给了续作)。

此外，游戏中调查玩家记忆卡中的记录、用换手柄的方法来蒙骗会读心术的BOSS等的设定更是令人不得不赞叹制作者的巧妙构思。除了“怪物农场”的“光盘生怪兽”外，这种把游戏系统和硬件相结合的做法还是史无前例的。

不过也有人认为这“花俏”的设定与游戏凝重的世界观相抵触，原先只针对玩家的游戏却成了广普型的玩具。但是无论无何，“合金装备”终于在PS这样一个以“所有游戏都将在此集结”为口号的平台上成为了主流游戏。因此，笔者认为KONAMI将它由表及里作一些改变无疑是明智之举，这其中多多少少会有一些调侃的小设定包含其中，当然“反核”、“冷战”这样的凝重字眼还是必不可少。事实证明“合金装备”是一款名利双收的佳作，而且，如果不把眼光抬高到游戏批评家的高度的话，是看不出什么缺点的，也就是完美的！只可惜它不可能第二次出现在PS上了。





格斗美学

——怀念《武士之刃》

品论人：SILENCE

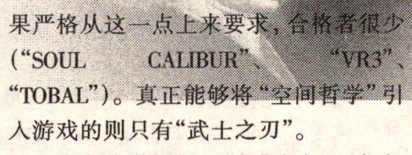
版面责编/彩火·阳

运行机种：PS

在关注游戏发售表时，突然留意到这样一个现象——今年的最后一季度，SQUARE 在主流机种上发售的游戏只有一款《BOUNCER》，那岂非"量产型公司"在这两个月中不量产了？很希望能有新游戏出现，最佳的莫过于《XENOGEAR》或《武士之刃》的续篇。

格斗游戏向来不是所长，即便接触了，也只选择了格斗，因为感觉。虽然平面格斗已接近于成熟晚期，却始终保持着形式化的格斗理念。东方格斗所强调的中线理论，三角理论无法在平面之上表现出来，拆招破招的思路也完全和实际打斗两回事。所以若从追求真实的感觉来说，2 维格斗令人实在令人找不到感觉。

然而，即便在 3D 格斗之中，真正能体现东方武学思想的也寥寥无几，《死或生》像是《VR 战士》的一个返招版，《FIGHTNNG 武术》一直没有亲见，估计也逃不出三段攻防中心的窠臼，也许是外表接近了，但内质却去之甚远。格斗着眼于人体运动对空间的合理运用，依靠精湛的空间理解和坚固的基础素质求得攻防中的主动。可以说，一款好的格斗游戏没有体现出足够的空间感，只能是好游戏而已。至今所见的 3D 格斗（"电脑战机"类型的对战游戏不算）如果严格从这一点上来要求，合格者很少（"SOUL CALIBUR"、"VR3"、"TOBAL"）。真正能够将"空间哲学"引入游戏的则只有"武士之刃"。



东方武学思想以"气"为主，不仅仅指内力脉息的运用，也不单单是"神"先于技，而是要求对运用空间的一种思辨。自然空间之下的人，虽然可以仰仗自身机体的强化突破一些限制，但只有深刻理解自己对自然空间的依托关系并加以借助方才能获得优势，简单说来即如何利用打斗环境。从方位、从地势、从外力（风、光线）的影响出发，如何取得具体优势是制敌的先机。不要把这当作古龙的小说，高手过招绝对不会是不分场合不计客观条件的乱打一气，有时胜败仅仅是一念之间，而这一"念"恰恰是遇到空间感问题时的迅速思考。"武士之刃"充分讲究对战场的环境运用，

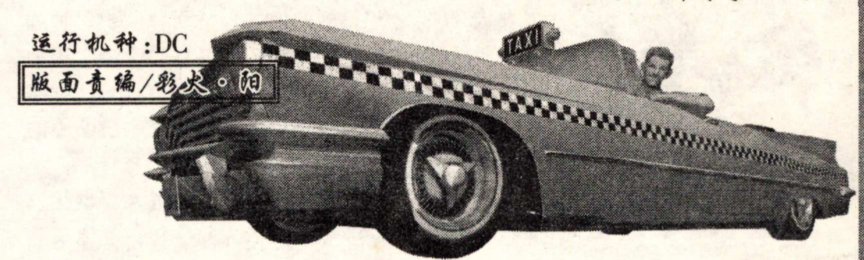
疯狂 TAXI 如此 CRAZY!

CRAZY TAXI™

品论人:"批斗专家"王紫烁

运行机种:DC

版面责编/彩火·阳



不知接触过《CRAZY TAXI》的玩家有和感受,对于我来说,那是一种久违了的疯狂感受,也许就是一种疯狂的、刺激的——世嘉的风格尽穿游戏始末,所以她才会如此吸引我。

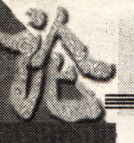
的确,这是一款非常街机化的作品,没有人会选择她是因为她有什么深厚的底蕴,有什么考究的系统,甚至动人的情节,而是简单到只用横冲直撞地驰骋就行了——不需要考虑后果的进行游戏——感觉真爽!

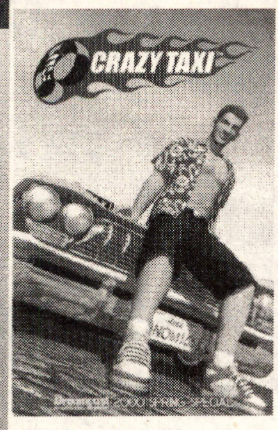
玩过《CRAZY TAXI》后,回顾现今的游戏界,对以往经常有批评业界缺乏创新的观点怀有了迟疑的态度。的确,玩 PS 的时候,总是在不同画风、不同情节以及稍有区别的系统下进行着

虽然有些幼稚,但却是真实的。有的玩家说 2D 格斗"易学难精",那么这一款更是"难学难精"。没有抢占空间优势的概念,抓一把土,砍一根竹如同儿戏。

剑道思想的主流"一击必杀"也同样体现于此。攻防之际,根本没有那么多次的机会"掉血",更遑论"连续技",一旦空间优势受挫,接下来遭受的打击很可能是致命的。不仅如此,如果往虚了讲,东方哲学的气性之说也溶入了格斗理论中,将个体小我归化于宇宙大我,一旦适应的自然面临错失,个体焉存?真实的细节在这里勾刻到一点风吹草动都必须加以注意,习惯之后,再理解其他 3D 格斗拆招破招可能会略为容易些。

总之,"武士之刃"教会玩家怎样去理解空间,也就是格斗主体如何依托空间、依托自然,从人的根本而不是术的根本去学习格斗,其中三昧不深尝不可得。





似乎相同的历险；总是疾风狂弛、“特技”杂耍却没有丝毫驾驶感觉的赛车；还有经久不变、永久流芳百世的经典格斗……但我没有想到，更没有料到原来游戏也可以选择出租车这个题材，还可以有如此简单而且激烈的玩法。

完全是一种清新的世嘉风格给予我对业界一种新的感受，而且也只有用世嘉的脾气才可以创造出这么一款可以令人脱俗陶醉的游戏。试想一下，如果是任天堂的TAXI，她或许将充满飞舞的Q头玩偶；是SCE呢，一定会是几辆造型怪异、拉载着乘客的的士在科幻的城市里，特技十足的为了奔向终点而无极加速；要用SQUARE的手段，风格想必更加前卫，也少不了一箩大师级的设定画，只不过一定要在屏幕的某处加上一条经验槽……不知这些创意能否给各位带来新奇的感觉，至少在我看来，只有世嘉的作品才是在平凡中最富有创造力的。

城市就是现实中的城市，车辆也同生活中所见没有什么区别，难道只是拉客到站的想法就能够吸引人吗？但是就是要靠普通如身边的城市，才可以结合疯狂的行驶创造出难以言表的快感。正是用疯狂、不合常理的横冲直撞同普通街道的结合，加上可以开到许多奇怪却令人刺激、快乐的地方（像海水、地铁通道、房屋楼顶这些鬼才想得到的地方），才可以突出一种刺破传统的韵味。尤其是对于经常压抑在都市生活中的现代人而言，这种简单的错落感更能带给玩家一股贴心的感动。

优秀的创意是世嘉进入新世代以来向业界注入活力的手段，往往那些非机能提升可带来的绝佳效果正是业界走向良性循环所必须的。回想近两年来真正对业界有创造性改造的作品：《莎木》、《JET SET RADIO》、《SPACE CHANNEL 5》……相对PS2上旧作改良（如《鬼武者》），或者单纯利用机能提升的制作（如《决战》）这些作风，难道各位没有这种SEGA为业界注入活力的感受吗？

可毕竟是太粗犷的SEGA风格，我们实在能够从作品中找到太多的漏洞：海边街道严重的贴图错误、游戏模式的单调、城市街道选择范围的狭小等等，这些都是家用游戏不可小视的地方，但世嘉偏偏对此轻视了——一种自大的感觉油然而生。

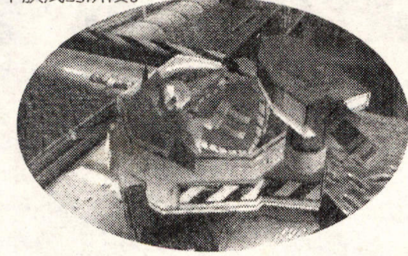
或许改掉这些毛病，《CRAZY TAXI》会有更好的销售成绩；可是没了这些缺点，世嘉还会出更具新意的创造吗？



情节一定是最重要的
——“索尼克冒险”

本页文责侃霸/DC/ACT/98年12月售

其实原先对SONIC TEAM并无很深的了解，只是在SS版NIGHTS中隐约体会到一种另类的美。而且也正是从那时起觉得SONIC TEAM的技术力真的很不简单。不过在当时，对于中裕司游戏的本身，小侃的认识还停留在“这是一个擅长制作ACT的小组”这样一个肤浅的阶段。



从NIGHTS到SONIC ADV.一晃就是3年。打通“索尼克冒险”，小侃真正领教到中氏的厉害（由于这是小侃初买DC时唯一的一盘软件，因此打得好像格外卖力）。

不知道其他DC机主是不是都认真地打过这款游戏？

小侃发现这绝非一个简单的ACT。虽然游戏并不十分需要开动脑筋，可是对动作性的要求却一点也不含糊，尤其值得一提的是游戏在剧情上的安排是那样的用心，有不少地方竟然令小侃我感动得热泪盈眶(！？)。

游戏的几个角色，分别是刺猬、鼯鼠、猫、松鼠之类，甚至还有一个机器人，将这些“人物”交织在一起并描绘出每个人的性格，“并不是很容易的事”。

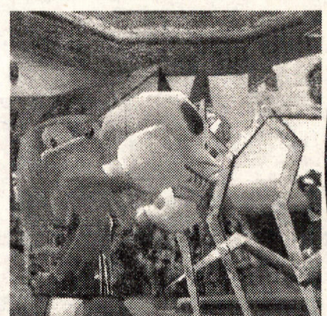
何况是在一个3D ACT中呢？

“那需要太多的制作勇气”。好在游戏的主题是“冒险”，各角色虽处于同一时间轴可是故事并不相同，而每个人的动作关卡之间必有一小段AVG——请注意——情节和性格的刻划就是从这里表现出来的。

为了战胜不可一世的蛋头博士和愚蠢的CHAOS，索尼克首当其冲，不遗余力地穿梭于过去和现在，这位勇气、爱与友情的化身，和他的伙伴们一起，不断地向玩家送出感动。虽然很长时间没玩此游戏了，但小侃的头脑中却始终忘不了那些经典的场面。现将仍历历在目的略举一二如下：

●索尼克在飞艇上欲消灭机器人时，AMY和小鸟紧急赶到予以喝斥，并诉γ救命之恩。●在神秘遗迹，索尼克回到过去，听小女孩回忆“部落首领命令族人将所有的チャオ一律溺死”的场面，大火映在索尼克发怒的脸上。●索尼克变身前，诸伙伴手捧“埃玛拉鲁多”能量宝石先后前来送行、发言，几百万居民同时高喊“SO－NI－KE”，热血索尼克发誓打倒CHAOS完全体以拯救城市。●机器人在监狱看到AMY，AMY保护的小鸟飞出，与机器人对视、对峙，机器人被生命的精灵感动，开门放AMY逃出。●机器人血战至临死前，其自身的视觉系统由彩色变为黑白进而崩坏，那一瞬，它想到了自己曾经救出的小鸟，而此时的小鸟就在它那庞大身躯的上方……可它却永远也看不到了。

确实，游戏的制作不像我们想像的那样简单，本作的画面所表现出的种种电影制作手法令人回味无穷。向大家报告一个好消息，索尼克冒险2代现正锐意制作中，为了明年——2001年SONIC诞生10周年而全球同步发售。那将是遥遥凌驾于前作的画面（所以小侃这里没提到1代的画面），更多的角色，更多种类的动作和游戏方式，以及史上最壮大故事。在此，希望各位配音演员能够出色发挥，完美诠释角色们的性格。



「索尼克冒险2」最新报道敬请随时关注「电软」有关





文/Shadow Phoenix

what is your opinion?

究竟何时才算是下世纪一直被人们争论不休，我始终认为明年(2001)才是新世纪的开始。国庆假期去了长城，恰巧那天有雨，八达岭上烟雾随着风雨吹飞，蓦然感怀万千，回家就写了下面的它……

经常听到某些报章杂志说“后音乐时代”、“后着装时代”什么的，但究其意思却不能有一个很明确的答复。我也引用一下，来个“后游戏时代”吧！

所谓“后游戏时代”，其实我也不知道怎样解释，只是感觉真正的游戏时代还没有“降临”，或者从游戏业界上说，游戏机的换代机型不知是否该用“次次世代”形容。现在已经到了一个群雄争霸、诸侯割据的年代，早已不是当年任世之争时的龙争虎斗了。先是家电巨人索尼作为黑马挺身杀入游戏圈，令所有人大跌眼镜般地成为目前的老大；后是计算机界的大魔王微软手持它那不知藏了多少宝藏的X－BOX，欲将游戏业“搅”个翻江倒海；过几天不知有哪位老大又会来分杯羹……。另外感觉目前游戏业真的不如前几年那么红火，虽然各个方面(游戏本身的效果、游戏机的各种机能等)都似乎很繁荣，但个人总觉得这繁华的背后其实隐藏的是如霓虹都市角落中的混乱、无聊和黑暗，起码没有人会说现在的游戏比从前游戏性强很多吧！重视了某些方面，就会忽视另外某些方面，类似这样的相对性相信也是存在在游戏业中的吧。所以这个莫名的题目就这样被我叫了起来，科不科学无从考究，权当是我一时性起胡诌出来的吧……

思绪莫名地飘飞，感觉形容游戏的词汇象滔滔江水连绵不绝，又如黄河@##@*……(快打住吧！)，那么就别令这些词汇流失了，让我记录下来，与所有视游戏为生命的朋友分享一下，游戏就是……

游戏是营养(NOURISHMENT)，看看多少人簇拥在它的怀抱中不分日夜地汲取、寻求，虽然你不会直接看见所谓的“营养”的效果在哪里，虽然许多游戏并不能令你学到很多，但潜移默化、经过过滤，许多“营养”已经慢慢渗入每个人的骨子里，伴随他们成长、茁壮……

游戏是幽默(HUMMOR)，它象蜻蜓点水般，在你的心扉间若即若离地飞翔，虽然有时只是那么轻地触动你的心灵，但其幽默已经超乎其他领域给你带来的感觉，可以说它的一大目的就是“幽”上大家一“默”，“幽”上所有一“默”，即使是世界末日、万劫不复，仍然会有幽默出现……

游戏是骄傲(PRIDE)，不仅是指它被许多人引以为豪，更是指它那时如帝王统帅万马千军的凌云豪气、时如风云侠客仗

剑行走江湖的铮铮傲骨，它那即使面对千丈悬崖依然抬着的高贵头颅、直面危机四伏仍可从容似水的俊秀面庞，在玩家的手中全是不争的事实……

游戏是革命(REVOLUTION)，它将许多人们用自身力量无法实现的“东东”在这里实现了，做个真正的“掘墓人”。象“DDR”不就是一场挑战“减肥”的革命吗(当然舞者中不乏玉树临风的翩翩美少年(女)了，不一定是减肥哦)？

游戏是方向(DIRECTION)，它能进入你心灵的最深处，象指南针指引迷茫的你，象航灯照耀你觉得偏离的轨道。没有听说谁谁会因为一个游戏奋发图强，只有因为游戏而萎靡不振什么的，难道真的是这样吗？其实在人们心目中当作方向的东西不一定就要常常挂在嘴边吧……

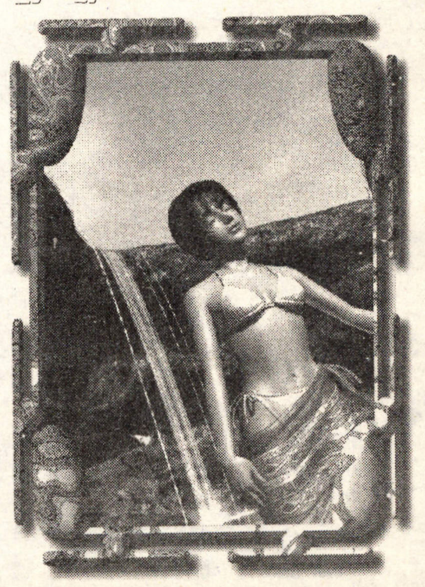
游戏是斗争(BATTLE)，这里的斗争不是指在游戏中驰骋万里疆场的战斗和叱咤宇宙苍穹的科幻战争，而是它在人们心中的形象并不是很好哦(起码在中国)，要被所有人认可还需要“斗争”很长时间的啊……

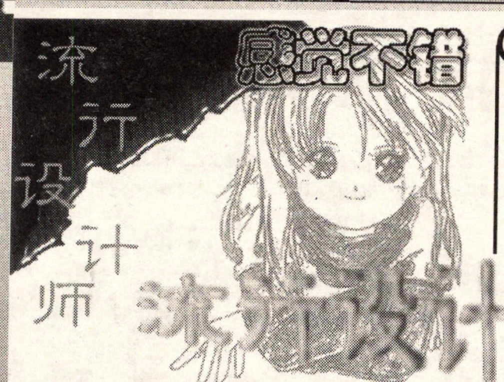
游戏是颠覆(SUBVERSION)，它所改变的是许多的固有形象，它所更改的是很多陈旧的观念，它所颠倒的是真假、善恶、美丑的字典中的被翻烂了的意思，它所涵盖的是一千年、两千年的历史、文化及一切……

游戏是如街头新新人类般的另类(OTHERLAND)，另类得象另个世界的使者；游戏是如暖暖艳阳下的春光明媚(SHINE)，明媚得令你感觉光芒四射；游戏是如青春期懵懂无知忐忑不安的迷茫(PUZZLE)，迷茫得象处在九霄云外；游戏是如现实中的一切那么的真实(REAL)，真实得让你直接感受自己的喜怒哀乐；游戏是如身临战场却面不改色的勇气(COURAGE)，勇气使你“洋溢”平时无法释放的气概；游戏是如学校中常常教育的所谓“美德”(VIRTUE)，“美德”得你感觉游戏时(中)的自己象个纯洁的，具有所有优秀品质的天使般的人物；其实游戏就是一切、整个世界(WORLD)，它会让你感受到人生的所有，尽管许多只是海市蜃楼、昙花一现，捉摸不到，但是真正的世界你又能真正把握得住吗？真正的世界就是真的吗？不是用游戏摆脱世俗的困扰，也不是用游戏挣脱所谓命运的桎梏，只是用游戏中的态度(当然不是什么游戏人生啦)从另外一个角度去感受一下另外一种生存、另外一种人生……

但愿人生不止象游戏般光怪陆离、异想天开，要令你的人生象你的游戏生涯般绚丽无双……这难道就是后游戏时代中的我感受人生和游戏的态度吗？恰恰此时音响中黄耀明的《春光乍泄》传来，让我想起了张国荣主演的电影《阿飞正传》，想起了我喜欢的南美音乐，想起了我高中时代的偶像“达明一派”，想起了这张CD的名称就是本文的题目，想起了其中的一句歌词：

难道要等青春全枯萎，直得到一切……





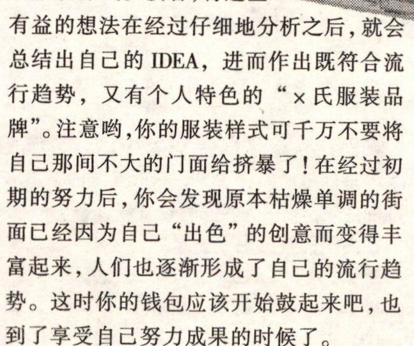
运行机种：PS
发行公司：光荣
发行日期：2000年1月27日

推荐理由
①变化多端的服饰设计
②绝对满足你的表现欲
③虽然另类，制作却很严谨

现在，没有动画CG的游戏你会玩吗？其实对许多另类游戏来说，精美华丽的动画往往是多余的，因为另类游戏往往都是有极其令人暴笑，或可以吸引我们旁类爱好的内容，在视觉和玩法表现上令人感到新奇。也可以说，好的另类游戏多是靠比较精致的游戏性、较佳的耐玩度来吸引人们的注意力，并且更要用良好的创意来减少成本的支出。精细好看而且花费颇多的电脑动画恐怕是与这些初衷相违的，注重游戏性、忽略表演性的制作原则通过《DQ7》的热卖得以证明是可行甚至是大受欢迎的。现在我要与大家谈论的《流行设计师》就属于这么一款不要动画、专注可玩性的另类大餐。

你是否能够想象，如果有一天你走出家门，发现自己周围的人几乎只有性别差异的时候，你是否希望通过自己的努力来将这个单调的世界变得绚丽多彩呢？的确，在《流行设计师》的世界里，我们刚开始看到的就是这么一个令人窒息的环境(好象回到了本世纪60、70年代呦)。

虽然面对无限商机，但是才思泉涌的你要真想活下去，也并不是件容易的事呦！毕竟在创业期，自己手中的商品只有很简单的T恤衫，仅凭这几种不同颜色的T恤衫真是很难开拓自己的市场呀！



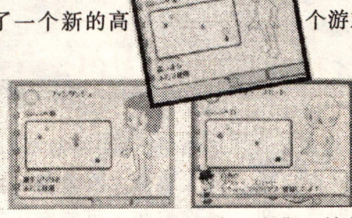
但是，乐趣从现在开始了。

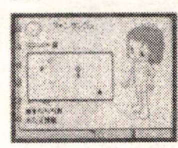
想要卖出好的服装，一定不能闭门造车，走出去和路上的行人聊天，就可以了解他们心中希望的服装样式。接着，将这些有益的想法在经过仔细地分析之后，就会总结出自己的IDEA，进而作出既符合流行趋势，又有个人特色的“×氏服装品牌”。注意哟，你的服装样式可千万不要将自己那间不大的门面给挤暴了！在经过初期的努力后，你会发现原本枯燥单调的街面已经因为自己“出色”的创意而变得丰富起来，人们也逐渐形成了自己的流行趋势。这时你的钱包应该开始鼓起来吧，也到了享受自己努力成果的时候了。

游戏至此，已经有相当的乐趣产生了。但是对于玩家来说，继续玩下去的欲望来源于如何继续经营自己的产业。如果玩家不能遇到一定的挑战，以及足够多的应对手段，那游戏必将受到冷落了。为了进一步扩大自己的实力，玩家可以通过扩大经营、改良服饰尤其是通过多种渠道进行自己的形象宣传来吸引更多的顾客。于是广告、促销小姐、真人模特、高级店员等等，不同效果、不同花费、不同特点的宣传

手段将任由你来选择。能够看到由于出色的促销手段,使大量的顾客前来登门后,你的第二乐趣点就在不知不觉中积淀下来了。

有游戏,有游戏的世界,就会有游戏中的敌人。而也正是因为游戏中有了不同风格、不同形象的对手,才使游戏的乐趣上又升到了一个新的高度。





既然有对手,就要有进行对决的手段。在《流行设计师》里,由于服装市场实在是很大,而且玩家又属于元老级别的开拓者,所以单纯的营销收入并不会成为双方实力对比的手段(虽然一定要有钱才行)。游戏中,每年要举办3、4次服饰大赛,需要通过单种服装销售量、评委裁判对服装的艺术加分和观众选票三个项目的综合分值决出一个最酷服装奖。身为元老设计师的你,当然不能放过这个争得荣誉的机会。所以玩家一定要缜密地分析人们对服装样式的需求,仔细地调配服装的颜色和样式,更要发挥自己的营销天赋,将自己最优秀的服装推向市场,并努力使之成为最受欢迎的款式。

不错,正是因为有了这一项赛事,不但丰富了玩的内容,而且有了一个比较明确的短期目标,使玩家有不断玩下去的目标和动力。虽然这种游戏设定手段并不罕见,但在《流行设计师》中很好的节奏安排下,使其成为我们不断获得游戏乐趣的直接动力。

当然,游戏要想受到欢迎,还要有一定的突发事件和花絮来做陪衬。玩过这个游戏的玩家一定会在自己努力工作的时候碰上一些奇怪的配角。像小天使、欧巴桑、西部牛仔等角色,真是经常令人捧腹或者头痛。相对来说,本人对西部牛仔更有好感,尤其是他会强迫客人购买本店的服装,真是令我暗自偷笑。

不知玩过的朋友是否注意到,这个游戏的音乐很有特色。游戏中其实有很多的BGM,是可以让我们根据自己的心情要求DJ来调换的。同时,玩家还可以通过赢取比赛冠军来获得额外的BGM。尤其有趣的是,在我们到大街上搜集人们的灵感时,偶尔会碰上几个专门贩卖唱片的家伙,购买后就会多上一首BGM。可以说,搜集背景音乐也可以带来不少乐趣哟!

此外,游戏有关卡的设置,通过不断改变游戏的任务,玩家会到达更富变化的舞台,会有更大的店铺,更气派的门面,以及更具挑战力和吸引力的目标。虽然本人未曾将游戏"进行到底"(实在忙了一些),但对于那些时间相对富裕,而且总是想起来就玩两下的朋友来说,还真是不错的。

总之,实在很难想到,这款可玩性不错,而且绝对有些古怪另类的游戏,竟然是由以出历史正剧为主业的光荣公司制作。不过单从游戏的严密性上来看,还真有些光荣的传统呢!(怪不得彩火在游戏的初期蛮有大战三国时早期夺城拔寨的感觉)玩家一定可以体会本游戏制作上的认真态度。游戏整体气氛把握得不错,是款值得推荐的轻松小品(废话,否则我说她干吗?)

好啦,一句话:没时间,想身心愉悦,就试试这款《流行设计师》吧!

版面责编/彩火·阳
运行机种：PS2

单纯的快乐，起于不足

论《真·三国无双》的失败和成功

品论人：SILENCE

记得PS2初上市，玩过《决战》之后没有感到失望，但开始的兴奋自然消退。而本人对现在这款特别受欢迎的ACT游戏，虽然乐在其中，却败兴于外。

首先，KOEI的本意并没有把它制作成一个单纯的ACT游戏，玩家很明显即能看出，她是想将多年的SLG制作功力贯彻其中，努力让它体现出一点战略的意味。所控武将的前进方针并不能光从自己意愿出发，还是有必要综览全局，经常主动配合NPC，而不是让NPC配合自己。这就有了一点战略的意思，不能单靠猛冲猛杀。但是，由于游戏还是要以“爽快感”为主，注重动作游戏的实质性操作。所以最后还是无奈地割舍掉掌控全局的战略指挥，友军按照给定的思路行动，根本不理睬你这个“杀人魔王”，你也只好甘心地去“赤壁之战”了事。而且，重要的是，由于机能有限(?!)，为了解决运算的困难，所有部队也不会是一直行动的，砍杀一阵后原地休息的部队随处可见，即便玩家控制角色从旁穿过，他们也如入定一般不闻不问。除非是你的血格不满，将敌军引来，可怜的枯木禅大将们才会重新一拥而上，当义侠或作炮灰。可能突出的爽快感会使玩家留恋一段时间，捉摸透以后则无需继续沉迷。

不过，它的缺点也恰好是它的优点。有多年游戏经验的玩家一定会发现，进入次世代之后，ACT类游戏全面衰退，厂商在日渐拓宽的表现可能面前心痒欲搔，即便是制作ACT，也努力尝试更多更新颖的表达可能，对于较简单的代入形式兴趣降低，这未免有点可惜。实际上，为什么FC的过关游戏给我们留下那么美好的印象：一则选择的余地不如现在大，第二就是代入形式的简单换来了单纯的乐趣。现在，用PS2制作全面再现大战场的游戏有些困难，毕竟演算能力还没有高到让几千个角色同时思考行动的地步；但用来制作千军万马的感觉，则绰绰有余。

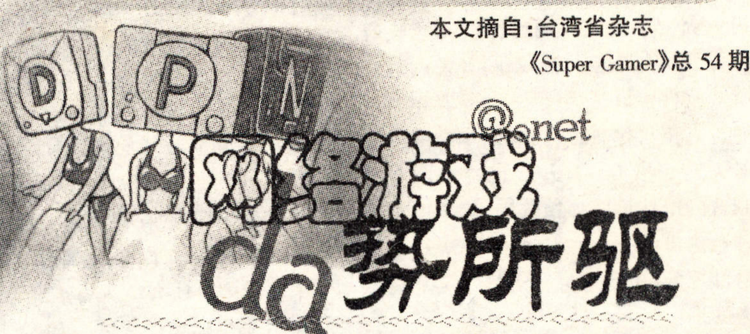
有的时候，游戏始终是“个人英雄主义”的天下，浴血搏杀之际，我们不自觉地在重温带来简单乐趣的情绪记忆。



各位应该还记得上期有篇同名的文章，不是彩火我偷懒，而是因为上次仅仅就世嘉和嘉富康的网络计划进行报道，虽说世嘉至今还是网络游戏大旗的执掌者，但我们绝不能忽视SONY、任天堂及微软关于网络游戏的发展，那么现在一起来看看吧!!

本文摘自:台湾省杂志

《Super Gamer》总54期



@·SONY特立独行

SONY企业精神勇于创新，从1980年代的Bata VS VHS录像带规格之争到现在的PS2网络规格，SONY真的敢做常人做不到的事。SONY为PS2规划的网络系统除了一般的接拨窄频、Cable及ADSL宽频之外，还有独立研发的无线宽频网络系统"bit－drive"。通过在各据点架设的无线基地台提供无线宽频网络服务（传输速率每秒1.5Mbps），而且整合BS卫星传输。这些服务将在今年内进行实验，2001年开始正式上线。

PS2网络的另一个优势，就是SQUARE专用"Play online"只对应PS2及PC系统。SQUARE规划将"Play online"发展成集合游戏、动漫、新闻、音乐、体育等方面的综合娱乐媒体，而招牌大作"Final Fantasy X·Ⅺ"就是对应"Play online"的网络RPG游戏，"FF Ⅺ"更是完全网络RPG。能与其他地区玩家进行PC—PS2网络同步连线，对PS2网络游戏发展而言真是难得的良机。

@·暧昧不明的任天堂与微软

相较于SEGA与SONY明确的网络规划，任天堂与微软的网络建设就真的暧昧不明了。尤其是任天堂，目前仅知道任天堂新主机"GAMECUBE"内建网络功能、能与32位掌机GameBoy Advence连线，其他一切不明；还有GBA将与世界某知名手机制造商计划联盟发展无线WAP通信，其他讯息就很少见了。

微软在美国联邦法院判决必须分割成两家公司之后，为了保留后路正积极往"网络"与"娱乐"发展。娱乐项目是指2001年秋天将推出的新主机"X—BOX"，并内建8GB硬碟与10/100MB乙太网络卡；业务网络就是将目前作业系统、套装软件、娱乐的网络整合。今年6月底美国微软总部的"Microsoft.NET"就是重要课题。因为其中预想性的内容太多所以也没有一一说明。但是微软为了发展目标而频频发动银弹攻势——并购网络业者、游戏公司动作不断，这种凶狠行动更使2001年电玩大战扑朔迷离。

@·第四势力抬头

除了北美、日本、欧洲之外，目前游戏界第四势力正在迅速窜升。这个第四势力并不是其他地区，正是与台湾同为亚洲四小龙之一的韩国。韩国政府大力扶植网络业与游戏业：开发网络或游戏软件可以抵兵役三年；经营相关行业也有租税优惠，所以这两年韩国游戏势力迅速抬头。还记得两三年前台湾制造的游戏可以外销韩国，可是现在看看台湾市面上，会发现有不少游戏是来自韩国的，由此可见台湾与韩国游戏势力的消长了……

7月初，一家游戏公司代理韩国最热门的三大网络RPG之一“天堂”，引起我们不小的风波。该公司甚至砸下1亿2000万新台币建设目前亚洲最大游戏机中心，目的只是看好网络游戏的发展。虽然“天堂”表现让人惊艳，不过核心技术仍掌握在韩国手上。各位或许不晓得，开发“天堂”这套网络RPG的韩国KC Soft公司，单靠这套软件就在两年内招揽了280万名会员，并且只凭这一套游戏就在韩国上市，可见网络游戏利润之丰厚。而台湾还仅止于砸钱提供设备，想掌握核心技术还沾不上边，果然跟台湾电脑业只能从事芯片加工而无力投入研发有异曲同工之妙。

@·回归原点，继续叹气

从以上的阐述希望大家可以清楚，网络产业虽然看似欣掀向荣，但真的收入来源是有限的。毕竟目前的现状是：网络广告养不活自己、网络收费没人理你、电子商务不一定吃香，而结合日益蓬勃游戏产业所发展的“网络游戏”似乎是一个不错的活路，因为这是愿打愿挨的消费行为。玩网络游戏的玩家都是心甘情愿掏腰包买娱乐的，只要你的产品够好。这也无怪乎国外游戏公司往网络ISP发展；网络ISP往游戏公司发展，因为界线被模糊掉了。

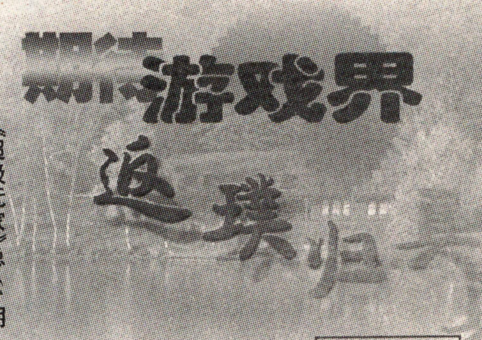
不过令人惋惜的是，明知道这个市场有着很大的利润空间，在台湾发展网络或游戏却是绑手绑脚，原因没别的，就是法令限制与政府的漠视。举个例子，全世界也只有台湾现在还在搞啥Cable Modem单向传输，其他地区才没这一套，原因是什么？就是掌握国家资源的中X电讯在还没解决ADSL架构的竞争干扰，而啥电信法的限制只是利益纠葛的推托之词。游戏产业在政府官员眼中更是不入流的玩意。“电子游艺场管理办法”都能把网络咖啡厅归类为钢珠类游戏，全凭政府官员的联想力发挥，大家还能说什么。

真可悲，在政治上台湾不利，连在虚拟的网络游戏世界也是受到二流待遇。DC网络难产就算了，只是现在想玩国外最新网络游戏，可能除了英文、日文外，还要再多练习韩文吧…

阳言：其实原本是想舍去原文最后一段发表感慨的文字，但在彩火细细读过之后，感觉两岸真是同根兄弟，虽说在政治上还有对立，但在其他方面真是相似。大家可以稍微通感一下，难道不觉得在摘文中所阐述的事实能在国内找到原形吗？好吧，言多必失，最后，祝愿海峡两岸早日统一！（为此壮举鼓掌欢迎！！！）



本文摘自台湾省杂志《超级玩家》总61期



作者/路人K

彩火： 大众认为坚持保守的游戏人就是始终将游戏性挂在嘴边，而且玩龄过长的『老人』。也许他们已经被新生代视为老朽，可他们当年的快乐是现代人可以体会到的吗？特选此文，同各位老朽共缅逝去的时光。

任天堂的坚持

或许在玩家眼中，任天堂已是昨日黄花，根本无法跟目前电玩盟主SONY相提并论。但是对于从80年代任天堂红白机一路走来的老玩家而言，对任天堂总有一种难以言喻的感觉。没错，任天堂对这群目前至少接触电玩已经15年以上的玩家而言，代表的是欢乐、是感动、是对"游戏心"的坚持。尤其当宫本茂亲口说出任天堂将秉持以往"纯游戏主义"继续发扬时，在老玩家眼中似乎看到了儿时曾有的欢乐。

个人非常喜欢任天堂制作的游戏，或许是任天堂这家百年老店当初以制造纸牌起家，从玩具、游戏机一路发展，所以似乎创造"欢乐"就是任天堂的本业，而且任天堂对于"制作欢乐"也有一份坚持，就好像美国迪斯尼集团仍以创造"欢乐"为职责一样。

游戏界的变质

红白机时代、超任时代，都是任天堂游戏王朝的高峰，而且产生不少脍炙人口的名作，不管是RPG迷津津乐道的"勇者斗恶龙"、"太空战士"系列；动作名作"恶魔城"、"魔界村"；战略游戏"超级机器人大战"等，还有我到目前仍难以忘怀的名作"月风魔传"(唉，等了十年，KONAMI至今仍没推出续作的打算)，再加上任天堂严格的品质控制，让我觉得任天堂时代出品的游戏都比目前任何一款游戏值得回味。

玩任天堂的游戏就是有一种感觉，这种感觉就是"真正的游戏"，不管是马里奥、塞尔达还是银河战士，任天堂的游戏都掌握到一个绝妙的平衡点，就是让人沉迷其中无法自拔，而一旦突破难关就有着难以言喻的成就感。这绝非是偶然得到的灵感，而任天堂这份功力也令其他厂商望其项背。

1994年Saturn及PS推出，游戏机进入32位元的光碟时代，而任天堂王朝也没落了，将龙头宝座让给初生之犊SONY。PS拥有更强的硬件机能和大容量光碟，使得游戏声光表现远超过以往超级任天堂。不过或许就是这些多边形、CG动画模糊了焦点，使得部分厂商

必须迎合新世代玩家只重视华丽声光的感官享受，拼命塞进 CG 动画及华丽的 3D 特效，但是剥离了这些外在包装后，新游戏就必须迎合新世代玩家只重视华丽声光的感官享受的要求，拼命塞进 CG 动画及华丽的 3D 特效，但是剥离了这些外在包装后，游戏的本质却比十几年前红白机时代还不如，不免感叹游戏界也变质了。

游戏的本质

游戏的本质到底是什么，是华丽的 CG 动画？炫目的 3D 特效？多到乱七八糟的多边形数据？还是 CD－ROM 的数量？或许在部分游戏龄尚浅的新世代玩家而言，他们评判一个游戏好坏就是用这些肤浅的标准：有华丽 CG 动画，有疯狂的 3D 特效，每秒钟有几千万个多边形，再加上几片装的 DVD，就是好 GAME 了。那么，什么是游戏的本质呢？

游戏并非生活必需品，是一种创造生活欢乐的娱乐方式，必须建立在合法、互动和满足的架构上，撇开已经讲到烂的盗版问题，能达到“互动”与“满足”就是电玩游戏与其他娱乐最大的差别。当然这种讲法很笼统，不过本质仍离不开“欢乐”两个字。

当然有漂亮的 CG 动画及炫目的特效或许能带给玩家初始感官上的刺激，但是效果是短暂的，游戏真正欢乐的价值在于互动过程创造的满足。以往红白机时代那种画面，新世代玩家看了绝对会倒胃口，无法接受如此简陋的声光效果，不要说 CG 动画了，画面只要超过 4、5 个 2D 人物就给他闪个不停，毫无声光享受可言。不过就在那简陋的年代，玩家直接面对游戏本质，没有其他华而不实的外在包装，游戏公司也心无旁骛努力创造游戏本质内容，那种实力表现不是现在用 CG 动画就能蒙过去的。

期待回归传统

说真的，玩游戏这 20 多年来，对游戏的感动越来越少，除了少数由任天堂、SEGA 这种坚持游戏本位路线老牌公司的游戏外，对那些以 CG 动画为卖点的大作都兴趣缺缺。当然部分是因年岁渐增而游戏时间渐少，当然也是因为目前电玩龙头对游戏品管不及当年，导致每周游戏狂出但是平均水准低劣。

我很怀念以往任天堂时代那种款款强打，品质保证的时代，因为游戏公司真正投注心力在“游戏”开发，而非开发美艳的 CG 动画，这才是真正的游戏。因为华丽外表过度包装不但会养坏玩家胃口模糊游戏焦点，并造成游戏公司大笔资金放在无谓的视觉开发上，最重要的是这样就不叫游戏，或许花个 250 元看个好莱坞电影可能还会看到更炫目的 CG 动画。

对于任天堂的“纯游戏”路线我非常期待，而且我也相信任天堂有能力这么做，这也是一个聪明的选择，因为一来避免与 SONY、微软正面交锋，二来能专心发展游戏路线得到更多玩家支持，希望这股游戏界的清流能够拨乱反正，让以往纯正的游戏年代再度降临。



短述 手指指游戏的简史和现状

彩火：

所谓的手指指游戏学名应该是“TOUCH SCREEN(触控荧幕)”，因为其游戏的方式是通过手指触摸屏幕来进行，所以在国内有了“手指指”的别称。不知各位又有否玩过，但在国内一些大型娱乐中心，彩火还真见到过不少高手呢！

灰色游戏

手指指游戏在欧洲市场可能经已饱和，各生产商纷纷将注意力和资源转投其他地区。触控荧幕游戏从欧洲一般街机成功突围而出，开辟独一无二的游戏方向，由九十年代中期发展到现在；把握住了街机市场日益萎缩，飞镖和点唱机台亦停滞不前这个已维持近五年的时间。有趣的就是手指指游戏并非什么新兴科技，以触控屏幕作为游戏距今已十年多的时间。回想昔日游戏工业，手指指成功在赌博和娱乐游戏之间筑起桥梁，所以曾一度成为“灰色游戏”，与真正赌博的分野只不过是没设现金奖赏而已。

亚洲已成兵家必争之地

自八十年代电子扑克和其他卡牌游戏被滥用作为赌博以致声名狼藉，多个国家包括欧洲的意大利、南美的巴西，以及美国均将手指指扑克游戏立法禁止进口。这段不光采的历史犹有余悸的时候，谁曾料到现在触控荧幕市场却稳如泰山，由附表一统计数字可见欧洲已超越北美市场，下一个兵家必争之地就是亚洲、非洲和南美地区。

附表(一) 手指指游戏规模

地区	规模
德国	50,000
法国	20,000
西班牙	30,000
意大利	35,000
英国	7,000
奥地利	10,000
希腊	15,000
欧洲其他地区	50,000
北美	150,000
亚洲	15,000
非洲	5,000
南美	5,000

主要厂商近况

奥地利公司的FUNWORLD，是欧洲最具规模的触控荧幕产品供应商，令人意外的是该公司对北美市场情有独钟，认为先要处理这个地区；与此同时跟台湾威崎公司(WECHE)结盟成立FUNWORLDASIA。新公司利用威崎自家生产的OK BABY框体推出“PHOTO PLAY(比一比)”获得异常回响；紧接着



生命不息 争战不止

本文摘自《电脑报》二〇〇〇年28期65版游戏广场

彩火：游戏业正式诞生应该已经有20多年了吧，到如今已经形成了自身非常规范的市场行为，连热爱游戏的人被成为“玩家”也都有不少年头了。不过，若一天有人向你提出“职业玩家”这个东东的时候，不知你是否会认为对方将后两个字念错了呢？的确，玩也可以挣钱、可以同职业运动员一样职业化吗？回视一直埋在内心已经落尘的一点点观念，似乎我们从来就将游戏对抗性的本质轻视了。正是因为游戏存在相互竞争的可能性，以及极为华丽的表演性，使玩家成为一种职业当然是有可能的。这种可能性已经在电脑游戏界的QUAKE too范围内形成了。这次彩火为各位挑选了一篇介绍目前世界最有影响的两个游戏联盟的文章，不知纯粹的电视游戏玩家对此会有何感想？

1993年前后，电脑游戏的网络功能开始萌芽，此时也正是网络逐渐转向民用的时期。由于技术所限，当时的电脑游戏还很难通过网络对战，顶多只是通过局域网连接，比如《魔兽争霸》等。

到了1996年，真正的Internet游戏逐渐产生并风靡起来，这样网络游戏服务商便应运而生。当时一个比较有名的网络游戏服务提供商名叫全面娱乐网络（Total Entertainment Network），简称TEN，这个公司专门提供一些收费的在

FUNWORLD借着北美地理环境，向下一个目标南美进军。

除了赌博外手指指游戏另一诟病的就是色情题材，亦是触控游戏的经常话题，FUNWORLD很早便决定不再涉足这类游戏设计。但欧洲新冒起的TAB公司却有不同市场策略，色情产品如常制作，但会设置一个选项设定钮（OPTION SWITCH），视乎用者需要自行更改显示色情画面与否。

奥地利另一间触控荧幕生产商A-MATIC也认为，欧洲市场已达饱和状态，而亚洲方面由于未曾完全引入，所以仍属于起步和增长阶段。AMATIC现在正积极发展网络系统。

另外法国SISTEME公司投入手指指游戏工业已达五年时间，其新产品“DRE@MONLINE”能提供网络对战。

位于大西洋的彼岸，美国MERIT和MIDWAY公司，以及TAB正进行拉锯战。希腊厂家VLASSIS对于自己国内手指指市场十分乐观，虽然没有任何数据支持，但相信至少还有7,500台的增长，即目前市场一半的占有率。



线游戏服务。当年底，TEN 一位名叫乔·普雷茨的职员受到诸多职业运动联盟的启发，萌生了建立电脑游戏玩家职业联盟的念头，并向公司高层提出了自己的计划。他的想法很快便得到关注，“职业玩家联盟”（Professional Gamers' League）于 1997 年秋天正式成立，简称 PGL。

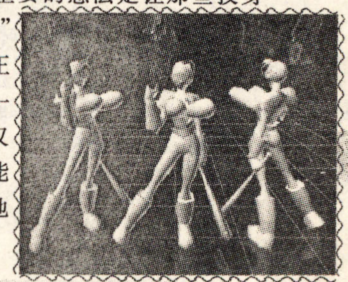
由于 PGL 奉行了前所未有的独特游戏理念，因而一成立便受到来自各方面，特别是电脑媒体的密切关注，注册玩家为数众多，着实风光了一阵。

英雄所见略同，在 PGL 大张旗鼓的同时，另一个类似的组织也正在默默地筹建之中，这就是今天名噪一时的“电脑职业竞技联盟”（Cyberathlete Professional League），简称 CPL。它的发起人、创立者也是今天的 CEO 安吉尔·穆诺兹是一位年轻的风险投资家。与普雷茨一样，他通过分析今后游戏市场的走向，认为在线游戏将逐渐成为主流，它的商业化进程会有很多优势，前景非常乐观。从此，电脑竞技的理念在美国乃至世界逐渐推广开来。

在发展方向上，PGL 追求一种真正的“网络精神”，即比赛主要是在因特网上进行，只有决赛是在现场。比赛采用的游戏丰富多彩，分为 FPS(第一人称射击游戏如 Quake 系列等）和 RTS(即时战略游戏如《星际争霸》等）两大类，PGL 追求参赛人群的广度，希望能尽快把在线游戏职业化的精神推广出去；而 CPL 则走一种比较务实的路线，比赛以现场为主（这样能使热点集中，容易吸引赞助商），更加偏重商业运作。另外，CPL 在成立后的很长一段时间内都仅用 Quake 系列作为比赛游戏，直到最近，CPL 亚洲分部才在新加坡举办的比赛中加入了 Sierra 的 Half Life: Counter-Strike（即《半条命》的组队 DM 模式），理由是 Quake 系列拥有稳定的玩家群体和成熟的游戏平台，他们追求商业化后盾支持下的一种渐进式发展，希望做到“真正的”职业化。

这两个职业联盟自成立后，都曾举办过一些游戏大赛。因为资金的原因，CPL 主办的比赛更中系统规范，最高 10 万美元的巨额奖金对所有玩家来说都是不小的诱惑，观众在现场观看时也会感觉更加刺激。CPL 主办的比赛几乎都能引起轰动效应，比如在玩家心目中相当知名的 Razer CPL 大赛，而那些玩游戏的顶尖高手们自然而然成为了许多玩家心目中的偶像和英雄。

CPL 对未来的发展充满信心，甚至有大公司开出很诱人的条件希望收购它，结果被婉拒。从创建至今，CPL 的赛事越来越多、人气越来越旺、奖金越来越高，一切都在良性轨道发展，下一步的目标就是将职业游戏运动推广到全球。眼下穆诺兹最希望的是能举办游戏史上第一次百万奖金的大奖赛，另外，还有一个更重要的想法是让那些投身于“职业游戏”的玩家像真正的职业球员一样，达到仅仅靠玩游戏就能养活自己的地步。



本文摘自：
台湾省杂志《Super Gamer》



又创新低的TGS虽然使用"生活上的娱乐"作为展会的主题，但只有63家厂商，246款游戏的秋季展，加上SEGA、SQUARE、NINTENDO这些大家的拆台，着实令CESA没了面子。相比人气愈胜的E3展，TGS肯定是有毛病的，哪里出问题了呢？

东京电玩展 有必要一年办两次吗？

相较于日本东京电玩展，美国每年5月固定举办的E3展可说是越演越烈，盛况空前。今年5月E3展就有450家厂商参展、展出2400款以上游戏，规模是今年春季东京电玩展六倍以上，而且加上超大的展览空间及各家厂商卯足全力造势，使得E3展比东京电玩展有看头多了!!!

为什么E3展能够越来越蓬勃，而东京电玩展却是持续低迷，甚至比任天堂独自举办的"SpaceworldShow"更逊色呢?我想一年举办两次东京电玩展应该算是个重要原因吧!!!!

办展览很花钱的，每次举办展览所要花的成本包含场地租金、装潢布置、人事开销、硬件折旧等，每一项都不是小数目，再加上事前繁杂的规划协调，每家厂商对于举办展览都是又爱又怕。当以往一年举办一次时，厂商每次卖力展示效果是持续一年，对厂商而言比较符合经济效益。可是当东京电玩展变成一年两次时，厂商花一样的成本办展览，展出效果只有半年。对玩家而言错过了本次东京电玩展也没什么大不了，反正"再过半年又会再举办一次"，让东京电玩展在玩家心目中的地位频繁廉价化，自然也不会太在意了。况且网络的发达，游戏媒体几乎能无时差地在网络上播报展览实况，也使得实际参加展览的必要性受到质疑。

质比量更重要

看了四届东京展，以及一次E3展，我只能说质比量更重要，E3展比起东京电玩展精彩太多了。因为一年只有一次，再加上是世界性展览，使得E3展是个欢乐的游戏嘉年华。有游戏展示、讯息互动，以及最重要的未来科技娱乐发展（E3展很重视新科技与电玩娱乐的结合，所以E3展每次都有不少全新技术及硬件发表，这点东京电玩展明显比不上），让E3展的层次提升不少。

CESA如果想突破东京电玩展每下愈况的窘境，或许该跟美国E3展参考一下，质比量更重要，多花点心思创造东京电玩展的特色，提升东京电玩展在玩家心目中的层次与价值感，让参展厂商认为参加东京电玩展更符合经济效益，或许才是创造东京电玩展第二春的好方法。

射击游戏的未来之路

文/蔡臻欣



从丑小鸭到哥斯拉

如果我没有记错的话，1992 年由 ID SOFTWARE 出品的《德军总部》(Wolf 3D) 可能是 FPS ①的开山之作了，我也十分清楚地记得它带给我和朋友们的惊喜：装饰着希特勒头像的粗陋围墙，红圈中代表着纳粹的反"万字符"，构架简单的场景、满地的珠宝金杯、傻傻的头像……无论从哪个角度来看，这都是一只不折不扣的丑小鸭。然而从它的身上，我豁然醒悟原来游戏还有这样一种玩法。而后，划时代的 FPS 奠基之作《毁灭战士》于 93 年强势推出，依旧是那个 ID，然而 FPS 却由这个源头奔腾而出。94 年《毁灭战士Ⅱ》、95 年的《死星战将》、《毁灭巫师》……在 1996 年，《毁灭战士终极版》、《雷神之锤》(Quake)、《毁灭公爵 3D》(Duke Nukem3D) 这三个大魔头终于会师……情形恰如 RTS ②中《C&C》与《魔兽争霸 2》你死我活的较量。此后《半条命》、《原罪》、《虚幻》、《Quake2》纷纷出笼，挟带着或多或少的资料片、网络版……FPS 进入一个全新时期。

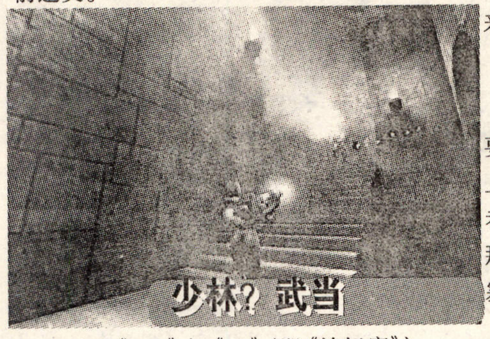
在世界级的游戏作品评奖活动中，FPS 是最为炙手可热的板块，因为它的主观视角、最易让人沉溺其中。而在名厂 3D 硬件测试片目录中，FPS 又是首选作品，因为它集成了最优异的图像处理技术和编码技术，是顶尖设计者的乐园。短短数年，FPS 丑小鸭变成了令人敬畏不已的怪兽哥斯拉。

根据权威机构排名，99 年度 FPS 十佳依次为《虚幻锦标赛》、《系统震荡 2》、《Q3A》、《半条命之针锋相对》、《异形 VS. 入侵者》、《时空之轮》、《神偷 Golden》、《KINPIN 之罪恶人生》、《安魂曲之复仇女神》和《恐龙猎人 2》。而依顶级游

① FPS(First Person Shooting)——第一人称射击游戏，或称主视角射击游戏，其代表作是《DOOM》和《QUAKE》系列。

② RTS(Real Time Strategy)——即时战略游戏。

戏网站 Game spot 之见，最佳动作游戏也是《锦标赛》,《Q3A》得了个最佳多人游戏，《半条命针锋相对》捧回了最有前途奖。



少林？武当

至于《Q3A》与《UT》(即《锦标赛》)孰优孰劣，笔者不敢妄加评判。曾经有一精明玩家将《UT》称为武当派、《Q3A》称为少林派，互不得罪皆大欢喜，倒不失为绝妙的比喻。《UT》创造了控制(Domination)和袭击(Assault)两种新的单人模式，由易到难依次开启，且有一甜美女声讲解，可谓关怀备至，深得人心。而《Q3A》相形之下有点倚老卖老的嫌疑，而笔者最推崇的是 UT 中单人模式做出了多人的味道，玩家可作为领袖控制一支 3 到 4 人的 bots 队伍，且 AI 均不算差，这让我深感惊喜，让我想起了即将推出的《部落 2》，让我想起了……

FPS 的未来。

从少林和武当、以及潜在的峨嵋、崆峒、丐帮诸强的大会战中，我们还可以得出一个结论：众口难调。有的人推崇 Q3A 的正统与原汁原味，有的人偏偏喜欢《原罪》类似于卡通化的风格，而有的人在玩《针锋相对》时甚至被拟真度极高的配合场面感动得热泪盈眶。过分纠缠于微观的、局部化的、管中窥豹式的比较争论既是幼稚的，也是浪费精力的，更是与事无补的。我们需要的是对 FPS 宏观格局的把握和揣测，先让我们来看看 FPS 之本——关卡。

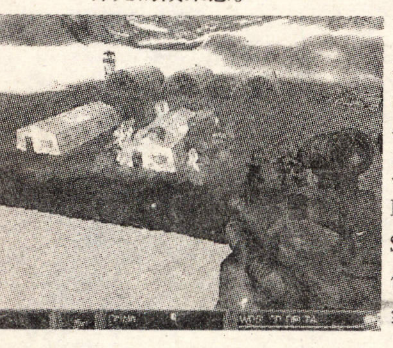
关卡的要素

FPS 的关卡究竟应该包含哪些要素才能引人入胜？前些时我在网上看到对于 FPS 各大派掌门制作者深度访谈，其中关于关卡设计的那一段让玩过这些作品的我有茅塞顿开之感，得出以下的看法。

关卡首先考虑的应是目标，每一关没有明确的任务，玩家所经历的东西也就没有意义了。第一关中每一个场景，每一件物品都必须和关卡的任务有所关联，即使是迂回曲折、分道扬镳也是如此，同时始终考虑到游戏的娱乐性。其次是游戏内容：玩家闯关时到底应该经历一个怎样的虚拟历程？内容必须确保让人全身心投入，紧张刺激，让人爱不释手，不达目的誓不罢休。然后是气氛，即为玩家所营造的心境，恐怖的、纯动作的、黑色幽默的……使人牵挂着游戏进程和以后将经历的关卡，关卡设计中的每一个细节都必须与这种心境相吻合。符合上述三个要素的作品寥寥无几，均可跻身大作之列。

以《半条命》中“合成办公室”一关为例，这是一个阴森的环境，实验走廊通道和铁路环线构成，在某些看似不起眼的地方却可以让人陷入圈套之中，关卡的目标一看就是在寻找出口。地图是简单的、直线式的、但令人难以想象的阻碍却使玩家可望不可及，被迫迂回曲

折地接近目的(即营造心理学上的焦虑和压抑感)。例如你可以透过消防门上的玻璃看见关卡尽头的通道,但防火门是锁着的,因而寻找不同路径、巧妙利用障碍,方可征服这些错综复杂的路线。而从游戏内容上看,此关出现较早,玩家被有意识地引导去和成群的怪兽长时间作战以积累技巧和经验,同时安排他们与NPC交谈,解决小范围里的各种难题(例如关闭致命伤人的塔楼里的开关等)。最后从环境气氛来看,平淡无奇的办公室环境为大屠杀和恐怖提供了绝佳的演绎场景,较之于面目可憎的形象更吸引人,各种刻意表现的细节,如在劫难逃的惊慌失措的科学家,在餐厅中咀嚼尸体的蠕人等等。此外还以音效来渲染氛围,例如当玩家进入空荡荡的冰窖时,扣动扳机的声音就透出隐隐寒意,在空旷中回响,幽幽的回音不仅使环境更逼真,也使玩家变得胆颤心惊而增添了恐怖感。《半条命》之所以卓然出众,在于它诠释出一种基于高科技环境的恐怖气氛,这里有着恰如其分的黑暗场面,充斥着讽刺性的幽默,即使一段音乐也与剧情相合,激发你内心深处的战栗感。



而最著名的FPS设计师之一,ION STORM创始人约翰·罗麦坚信,玩家必须处于一种持续的恐怖和紧张之中,这是对设计者的重要考验,例如设置大量的陷阱以营造死亡的氛围。例如《Quake Ⅱ》第二幕第5关中,玩家被锁在一个笼子里缓慢沉入水中,同时却又无路可走,另一关也有些许类似,笼子最终停了下来,一束强光骤然照进屋子,一排钉子跟着射了出来,随后你必须马上跟一个张牙舞爪的大魔头对战,假如你此刻还没被吓破胆并且最终战胜了它,那么就等着喝庆功酒吧。罗麦认为关卡中就是要一个事件接着一个事件,压得人喘不过气来,方显FPS的超酷感受。

与之相反,著名的《Unreal》设计师克里夫·布热津斯基却持相反观点:假如玩家一直处于恐怖之中,他也许不久就对恐怖麻木了,虽然恐怖是关卡的重要环节,但他认为适当的平静和缓也许更重要,以免使设计思路过早失效。他认为关键在于搞清楚什么时候,什么地方,隔多长时间让玩家紧张一次,例如给玩家五分钟时间在一个看似“温馨”的地方与一个面慈目善的NPC交谈,这时门忽然开启,一个浑身是血,大嚷大叫的怪物摇摇晃晃地闯了进来,保证此刻玩家的两条腿都在哆嗦发抖。这就是为什么好的恐怖电影并不给观众一个恐怖场景接着另一个,这样得不到最佳效果,放慢怪兽出现的节奏,使安全与危险交织出现。由此可见,不同的理念和文化塑造出《Q3A》和《UT》这两个风格相异的作品来,从目前看《UT》似乎更贴近于玩家心理学。不管怎么说,上述的几个要素都有很大的深度可供挖掘,

符合这些原理并有所突破，那样的FPS必将跻身大作之列；换言之，所谓FPS的未来，首先就是对关卡各要素的提高和升华，以及相互间更为优异的整合性，是为万变不离其中也。

通往未来之路 多人作战模式

要知道许多时候玩家都是独身奋战，麻将尚且常常三缺一，而况于人数要求高的多人FPS乎？于是我们首先看到这样一个趋势正在形成：即在单人模式中刻意做出多人的味道来，例如前文所述的《UT》，一名玩家控制着若干电脑bots，只要AI够棒，一样让玩家产生多人战的错觉来，如果你想守旗，bots就会自动负责阻击，夺旗和迂回掩护；即使你守旗守腻了想做狙击手，原来负责狙击的bot不用你请，会自觉地立马跳下高楼填补原先你的空缺；假使你“GAME OVER”，bot还会把游戏自动进行到底，bot随游戏深入而愈发聪明，枪法也愈准确，这就是单人模式的发展方向。其实在TPS ③作品，例如《部落2》中这一理念更为彻底，此作最多支持四台服务器，总共64人，即每台16人，因此只要你想尝尝多人战的味道，另外15个人马上可设定为bots，成为一支规模浩大的“部落”，战略技术的空间也极大延伸，比之《UT》更显骇人魅力，同时假如你与几名玩友对战，某人离席马上有bot填补其空缺，某人回来又可接替任一bot的位置，无时无刻不让你感受到在线大厮杀的逼人氛围，怪不得《部落2》是许多资深游戏专家最渴望在今年E3上看到的作品啊。与上述两个作品相比，《Q3A》时单人模式可就太弱了点，bot的AI也差了点。

单人模式多人毕竟与真正的多人模式相差甚远。笔者一直坚持：多人模式的优化是FPS未来最主要的趋势，这与游戏网络化的大潮是相对应的。而多人模式目前最佳的演绎在我看来非《Q3A》莫属，首先，ID的技术优势使其作品在互联网上速度非常出色，Q3A更是超群，服务器好的话即使你用“猫”PING值也不会少，Q3A采用了延迟预测技术对游戏中可能出现的LAG做出调整和补偿，Q3A的网络编码效率无人能及。总而言之，Q3A的全部价值都在于多人模式：优异的Model、出色的操纵感，均衡的武器系统、卓绝的地图设计，当然还有最重要的——网络效率，就DM(死亡竞赛)而言，Q3A无出其右，但DM本身是不是有点过时了啊？真希望在Q4中看到更富有魅力的多人模式，例如《UT》中那几个：控制或袭击，此外我也想不出还能有些什么东东（废话，你以为你是谁？）。

多人模式是FPS未来最具发展潜力，同时竞争肯定也最激烈的领域，网络化作品会越来越多，例如曾获E3最佳多人游戏的《团队要塞2》，归根到底，这里是技术挂帅的地方，也是真正强者逐鹿的舞台。



RTS会用手枪吗？

③ TPS(Third Person Shooting)——第三人称射击游戏。假如要追溯它的历史，那么《魂斗罗》大概也算是其中一款吧。

AI：人性的阴暗面

高级的AI无异为人机交流创造了广阔的天地，逼真的互动性和无穷变数也由此而生，这是凌驾于场景、武器和音乐音效之上的，尽数时下顶尖FPS大作，何尝有一款AI不尽人意的货色？

AI在FPS中主要表现为bots的行为模式，侧如Q3A中bot有着各自的风格和偏好的武器，他们也喜欢相互交流信息，但比之前所述的《UT》中的bots艳光照人的表现来，Q3A中的bot行为不够自然，思维也较迟钝，很多行为有悖人之常情。例如玩家有一把RL之类的猛枪，在被bots打死后重生回到原来的地方，枪竟然还在那儿，bot的风格如此高尚，不可理喻？有时你把难度调至最高，bot会显现出惊人的准确枪法，但难度一低它们便矮了半截。诸如此类的缺陷在未来FPS的较量中肯定都是无可饶恕的“硬伤”。相形之下《UT》的AI就让玩家赞叹了，它的单人模式理所当然地成为时下FPS的最强音。所以，AI是FPS中人性阴暗面的集中体现，是FPS黑暗魅力的源泉。

在AI技术中有一种名为“基于规则的AI”被Epic Games用于《虚幻》之中，表现出令人称奇的复杂行为，AI控制的电脑怪兽会揣测它与你的实力对比，一旦觉得打不过马上开溜，受了点伤也会躲得无影无踪，能力不济时会立马去召唤大量援军过来，在必要时每每将玩家巧妙地引入它们的埋伏圈中，这些性格各异的怪兽有如一个巨大的磁力场，将玩家恍如置身在一个几近现实的世界之中，因而有人称为“虚幻剧本”（Unreal Script）。

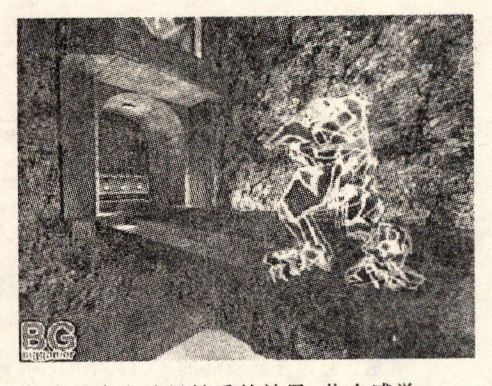
《虚幻》也运用了另一种AI技术：“可扩展的AI”。这一开始是由“Quake C语言”始作俑的，《虚幻》与《半条命》向玩家提供了对bot制定自设规则的界面，然而具体操作上有些不同，前者运用了普通的“类指标”界面便AI行为由相对简单的命令控制，后者则运用了“类程序”界面，像JAVA那样，玩家设定的bot用于日渐兴旺的网络交易中。《半条命》的AI脉络整体上是“基于规则”的，彻头彻尾的线性方式，究竟要不要对玩家“开火”，取决于游戏的整个境况以及玩家是否战踏过某一特殊NPC的尊严，诸如此类的反应将被电脑掂量一番，以控制事件发生的概率。设计者关于NPC的脚本是秘而不宣的，玩家也就不可能依自己口味对AI进行用户化，但我相信未来这种情况会有所改观。在RTS的某些作品

中，玩家既可通过纯文本文件修改各种单位的属性，也可通过修改模糊逻辑规则改变AI的战略优先级，难道FPS就是矮RTS一头？

AI还有一个方向表现在寻路技术中，最新的FPS或TPS(如《日晕》和《部落2》)提出了在全3D环境中寻路的问题，例如采用名为A*的算法使游戏载入地图时同步生成一个节点网络，bots根据节点位置进行寻路，或干脆预备一个节点网络，而A*的变形O*算法据说更先进，此外还有人工生命(A-Life)使怪兽和NPC变得栩栩如生，既可用于FPS,也可用于RPG中，但A-Life至今未被完全掌握，某些NPC表现出不听使唤的行为使开发者气得浑身发抖。因而近来又诞生了所谓的“基因算法”，无论如何有一点不可否认，FPS的未来与AI技术的未来是息息相关的，这就是真理。

新技术加盟：希望所在

除了AI技术以外，FPS的未来需要有大量新技术加盟，以进一步完善目前我们已熟悉、接受甚至些淡淡厌倦感的各个方面。视觉效果无疑首当其冲，若干年前当我们陶醉于《DDA》的迷幻感受中之时，谁会对它马赛克一般的近距离贴图大放厥词，然而当我们周围的EPS都已充斥着此类方块之时，我们的心情开始变得烦躁厌倦。恰在这时，Q3A如一股清风迎面吹来：它让我们看到了真正的“曲面”，全流线型的设计，视角变焦时不会产生恼人的方块，这在



如今是令人瞠目结舌的效果，你会感觉到Q3A的场景比绝大多数同类FPS都要华丽得多，也真实得多。而曲面好有效运用也使得ID和美工和关卡设计师能更好地实现他们的建筑哲学和美学，使各种风格迥异的建筑都能兼容并蓄在Q3A的关卡中：弧形的教堂天顶，凸感十足的墙壁、油光水滑的异形生物……我想有朝一日《日晕》问世大抵也不过如此吧。当然图像和光影与3D游戏引擎的革新是密不可分的，Q3A采用了模板缓冲来生成全动态光影，这样就没有必要预计算任何光源了，光源也将逼真地影响到任何游戏环境。例如：角色从火把旁边走过，他的影子将按实际情况变形并暗淡模糊。此外是采用纯粹的完全材质，目前EPS通用的瓦片材质对表现力而言有很大限制，只有完全材质才能使图像“100%还原现实”，当然这对于Q3A来说只是设想，尚有待ID今后付诸现实。此外，ID也考虑以DVD的流式数据来制造游戏中生动的视觉效果，美工真正进入游戏中任意描绘每一个材质，使之独一无二。

不过ID有一个可怕的竞争对手——Monolith，后者开发的Lithtech2.0

引擎据说可以用惊世骇俗来形容：全定位的角色骨骼运动系统使之轻松做出任何复杂的动作来，关节可自如扭曲伸展，以CG为目标！所有动作都不会重复，此外引擎还有“情绪”运用的功能，动作反映不同的情绪，情绪对应不同的动作，最后Lith2.0亦有强大的可塑性，可以任意加入新的编码和新的模式(Linux？)，对于天气状况的模拟也将细致入微，例如计算太阳照射的夹角而生成不同阴影。基于此款引擎的大作《无人永生》是一部间谍冒险型FPS游戏，预计今年推出，这是昭示未来的一款实验性作品。

此外以Linux为平台进行FPS编程也会为其面貌带来翻天覆地的变化，1GHZ等新生代芯片的诞生使FPS的速度与运算能力更上一层楼，顶尖设计者约翰·卡马克在设计Q3A之余潜心研究webcams ④的追踪技术并准备将主加入游戏中，想象一下，玩家摇头，游戏中的角色相应摇头，这不是一件极为有趣的事吗？

最后，FPS的传输差也需要新技术来改良，在FPS中，传输差指的是一条指令电脑中的“你”做某个动作，电脑将其传输到游戏服务器，“你”最终完成这个动作，这里的时间差就是传输差，它是FPS的生命之源。一般而言传输差为500毫秒（即半秒）则从你按下开火键到“你”完成开火有半秒滞后，不影响游戏进行正常化的最大传输差约为400毫秒，虽然在网络上这已算不错了，但仍让人难以忍受。故此传输差改革势在必行，网络FPS得以发展的最大瓶颈就在于这一技术的相对落后。

TPS的复兴

TPS即第三人称射击游戏，我们印象最深的8位机上的《魂斗罗》就是一款原始之作。此后TPS逐渐过渡到3D化的场景，例如95年问世的《无悔的十字军战士》和96年的《十字军战士II》，97年的《孤胆枪手》(MDK)算得上比较著名，场景也十分漂亮，但与如日中天的FPS一比，登时就矮下去七分。

然而时至今日，TPS的理念却有了根本程度上的变化，使FPS无法等闲视之，关键在于它也采用全3D化的表现手法，辅以丝毫不逊色于顶尖FPS的技术揉合。这个类型有两个杰出的代表：《日晕》(Halo)和《部落2》(Tribes2)，许多著名游戏评论家和制作者都已表明他们渴望在今年E3大展上见到这两部作品的迫切心情。以《日晕》为例，它所提供的游戏开发画面有着与CG相同的超高品质，曲面的概念自然不在话下，其中包括倒转运动原理（即液体模型的流动、车辆的弹跳及平滑的走动效果）、多路纹理绘图（例如火焰摇曳在墙面上形成的阴影变幻）、多面体比例缩放（根据视角距离不同自动改变物体多边形数目和游戏速度），等积光影技术（根据多路光源及光源的变化决定周围物体的明确程度，实时阴影及烟雾效果等），像素反射（即反射效果细分至每个像素的综合表现）等尖端图形技术，还包括重力、风力等现实因素的模拟，难怪有人为此形容“心跳都仿佛停止了”。《日晕》承诺会以第三人称方式提

供玩家一个全方位的战争游戏，包括空战、陆战和海战各个方面；陆战还包括徒步作战和驾车作战，甚至有人称可以驾驶坦克，由此可见，TPS其表现范围明显要优于FPS，视角所及的物体更多、操作上也更直观，听说几个玩家共同驾驶一辆军车，有的负责方向盘，有的指路，有的用车上的机关枪扫射来犯之战这种经典的电影场面亦可逼真再现，对此FPS只能甘拜下风。

前文已述及《部落2》单人模拟多人的巨大潜力，不止如此，它在“团队交流”上也有长足的开拓：一是实时语间交流系统，二是方位特定指示交流，此外还包括功能强大的虚拟游戏社区。而它对于大沙暴、火山熔岩喷发，雷鸣电闪等三种自然灾害的模拟也会让人“屏息”，更酷之处在于，它的地形图可以用特定编辑工具去随意改变——换言之赋予玩家一个设计者的体验。若想提升地形则不妨点住某一区域向后一拉……一座高山便拔地而起了。同时若想创造世界，则只要先定义这片景致的类型(例如森林、沙漠和湖泊)，然后设定其高度，编辑器立马能完成渲染等全部工作：沙地是低海拔的，峭壁是中海拔的，冰峰是高海拔的……30秒不到一片奇峰突兀的景致就OK了，然后加入因海拔不同而稀薄各异的雾化效果……嘿，这就是“创世纪”。

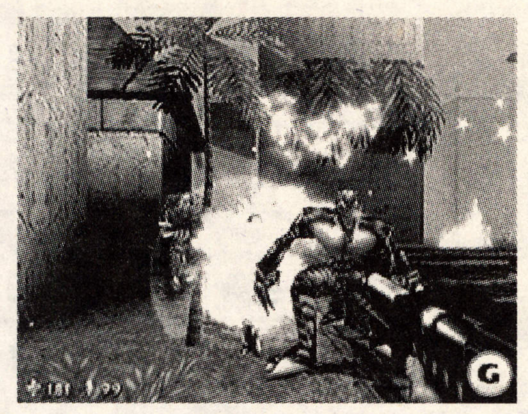
这两款作品毫无疑问是今年整个游戏世界瞩目的焦点之一，性急者甚至已在网上发表文章进行两作间的比较。例如：《日晕》的地图其大无比，以Ring world为例，方圆大约达到1500万英里，相当于375万幅《部落2》的地图，而在表现室内场景时，《部落2》的引擎明显胜出，《部落2》强大的编辑工具也使得玩家可以从3D Studiomax或Guake Ⅱ中寻找对自己有用的素材。

无论你对TPS观感如何，有一点不可否认：它正以更广阔的表现空间成为FPS的最强大竞争者——虽然FPS的独特感受是不可替代的。有时我甚至在想，假如有一款作品，结合了FPS和TPS的优势，例如把《UT》和《Halo》溶为一体，这肯定会是地球上孵化出来的史上最强劲Game，甚至惊动外星人也说不定。

暴力：心口永远的痛

身为一名FPS迷既是快乐的，也是幸运的，但FPS中有一个谁都不能回避，也回避不了的主题——暴力。暴力倾向是FPS热衷的，或者说，摆脱不了的问题。FPS给人的刺激感受，95%来

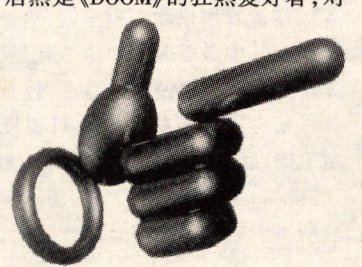




此我无话可说，但狮子即使叫它吃草也终究是狮子，羊即使叫它叫肉也终究是羊。人之初，性本善，说到底这与整个社会形态、价值取向乃至枪支管理法都是大有关联的。说一个游戏能左右人的行为，那么表现核战争的电影、小说、游戏也不少了，地球怎么至今没毁灭呢？

当然我不是为FPS开脱，

自于暴力化的表现手法，剔除了暴力的FPS，好似被拔去尖牙和利爪的狮子，空余威风而无其实力。正因为如此，FPS在18－30岁年龄段的玩家心目中地位无可替代，也正因为如此，FPS成为游戏史上最为声名狼藉的板块。无数"正义之士"，包括美国的参议员都欲立法诛之而后快，真是一个矛盾而尴尬的现实啊。《德军司令部》在德国被禁，《血祭Ⅱ》在包括中国在内的许多国家都被禁止放上货架，还有《毁灭公爵》更是臭名昭著。看来暴力是左右FPS未来的重要因素，暴力化的升级可能代表FPS的未来，也可能葬送FPS的未来。有人说FPS是造成美国校园抢杀案的祸首，因为年轻的杀手居然是《DOOM》的狂热爱好者，对



我也深恶痛绝于撰稿人对于FPS暴力情节绘声绘色的描写，我也曾写过《拒绝暴力》一文（见《上海计算机报》）表达自己的观点，但FPS的暴力是"胎里劫"，与生俱来的，要么你爱它，要么你干脆毁灭它。

作为一名FPS爱好者，我还是希望它的未来能以更为含蓄的方法表现暴力，至少应该更加强化一个正义战胜邪恶的主题。存在就是被认识，FPS既然已经存在了而且将继续存在下去，就看我们如何去认知它了。

作者介绍

蔡臻欣，男，1975年生。毕业于上海复旦大学世界经济系。自幼对写作兴趣浓厚，从1996年起开始撰写电脑游戏类文章，并在此期间与他人合作创办上海第一家游戏媒体《游戏玩家》。目前在游戏新闻、游戏前瞻、游戏回顾及评论、游戏技巧指南、游戏文化、游戏制作访谈、幕后背景等领域均有所建树。曾在国内多家游戏媒体上发表文章。

永远

在黑暗之中凝视鲜血和权利的魔鬼
——吸引战士为荣誉而战的强者——
留在玩家心中挥抹不去的惊险回忆



ACT经典 恶魔城——系列 把吸血的噩梦结束



文/编 彩火·阳

当人类从原始躯体中诞生出自我的灵魂，世界也就诞生了欲望和贪婪。面对事实，万灵之尊的人类永远抛舍不去需求荣耀的虚伪。回顾文明的历史，我们从正统文化积淀的缝隙里，可随意找到将人类理想化的宿论。人类的伟大使我们傲视自然，但往往过于的伪善将自己对黑暗的恐惧表现为自卑的谦虚”并刻意将之划归超越人类自身，甚至超越自然界限的范围。

所以，我们的伟大和光明，凝聚成了令我们供奉与景仰的神。而黑暗、贪婪与残暴，则凝聚成了令我们畏惧和厌恶的魔鬼。

其实我今天要与大家谈的吸血鬼，不过就是人类恶疾凝聚出来的一个部分而已。相对而言，它更符合我们的人性的庸俗，更具备着人类的通性，也有更多可以沟通途径。

按常理说，吸血鬼只是一个神秘的生物种族，而不是那些高不可攀的神魔。同真正的恶魔撒旦相比，这个种族反而同人类更相似一些。只不过吸血鬼因为需要吸噬人血，并且有比人类强大得多的力量，才会被欧洲黑暗世纪的人们当作恐怖的恶魔。也许正是黑暗世纪的欧洲过于血腥，所以才会在那时黑暗的角落诞生了那个噬血成性 dracula 伯爵的传说。

好吧，飘离正题了，言归正传。

正是因为吸血鬼的故事实在有很久的历史，而且相对高高在上的神魔来说，吸血鬼与人类的关系更直接一些，所以在游戏里也就有更丰富、更细致的描绘。其中最著名的，应该就是 KONAMI 公司制作的《恶魔城》系列。

稍有点玩龄的朋友，只要没患厌 ACT 癖，就很有可能接触过 KONAMI 的《恶魔城》系列。毕竟这个浩荡的游戏家族所覆盖的机种实在是十分广泛，想错

开都有些难呢！

相对其他动作游戏来说，《恶魔城》系列不但在系统上有其独特的传统，在世界观和内容上也因为“吸血鬼”浩瀚的传说而更具魅力。不过，也许是因为游戏更像电影或单本剧，尤其在早期的游戏制作也很难要求他们对今后此系列有长远和规范的计划，所以系列游戏在故事的连贯性上几乎等于零。这就造成游戏制作的年代同其所叙述的年代关系完全脱节的问题。好在《恶魔城》系列以动作见长，只要有精彩的画面内容和顺手的动作设计，再加上一点富有戏剧性的情节让玩家满足一下英雄欲就好啦。

虽说整个系列在剧情上缺少连贯性，但与其它凭空构想的动作游戏相比较，《恶魔城》不但动作性、表演性保持着优秀的传统，内容上也更具可读性。同时加上吸血鬼本身强悍的体魄与富于传奇性的特征，更是吸引了许多敢于冒险的年轻斗士一次次冲入那邪恶的领域。

→《七龙珠》里的恶魔好象还没有吸血鬼厉害呀！

让我们简单温习一下曾经熟悉的环境吧！

游戏名称	主机	日期	
恶魔城	FC	1986年	西蒙·贝尔蒙德
恶魔城2	FC	1988年	西蒙·贝尔蒙德
恶魔城3	FC	1989年	拉尔夫·贝尔蒙德
恶魔城传说	GB	1989年	克里斯多弗·贝尔蒙德
恶魔城传说2	GB	1991年	克里斯多弗·贝尔蒙德
恶魔城－黑暗前奏曲	GB	1998年	索尼雅·贝尔蒙德
恶魔城	SFC	1991年	西蒙·贝尔蒙德
恶魔城XX	SFC	1995年	利希达·贝尔蒙德
恶魔城－血的轮回	PC－E	1993年	利希达·贝尔蒙德
恶魔城X－月下幻想曲	PS、SS	1997/1998年	亚尔卡特·贝尔蒙德
吸血鬼杀手	MD	1994年	艾瑞克·贝尔蒙德
恶魔城默示录	N64	1999年	莱因哈特·修耐特
恶魔城外传	FC、GB	1989年	小Draculas伯爵
恶魔城	AC	1986年	西蒙·贝尔蒙德

既然玩过此系列游戏的玩家不在少数，那么各位是否还对那个貌似血腥恐怖的世界有所回忆呢？其实，虽然《恶魔城》在故事架构上启动了历史悠久的吸血鬼传说，在整体叙述上的逻辑性和缜密程度相当成熟，但用在各种包括游戏的题材上，可能为了激起人们的注意力，仍旧没有脱离宿命、因缘、强大的敌人和正义顽强的主角（在次世代中，似乎这种套式有所减弱）这些固定的模

式。但是从吸血鬼特性中弥漫出来的独特氛围，始终萦绕着来到这里的冒险家。也许同当年机能限制有关，出现在恶魔城里的虽然都是些可恶的妖怪，但似乎除了终极恶源 Dracula 伯爵外，它的爪牙还真有一些憨态呀。尤其是主角的形象也大都比较朴实可爱（还记得在一代中总是谦卑着前进的西蒙吗？），所以整部原本应该恐怖感洋溢的作品却没有太多可以令人却步的阴森感。而且不知各位是否注意过游戏中的配乐，除了关键篇章使用了慷慨激昂的乐曲，在平常游戏的时候，反而是带有 disco 曲风的 BGM“灌溉”着我们的双耳，所以在不知不觉中我们多是在视觉和听觉上将一种紧张的感觉代替了原本应该恐怖的感觉（当然早期也跟硬件的能力不足有关，但在 PS 和 SS 上的感觉也是激烈感更胜一筹）。或许这个系列本就是强调动作性，追求英雄欲的 ACT，而不是创造幽灵、制造恐惧的《BIO》，所以尽量追求刺激紧张才是它的根本。

说到动作性，想必不少玩家还沉浸在伯爵家的紧张刺激中。不过不知是否有玩家与我有同感：仿佛系列游戏中大部分主角的跳跃能力有些落伍了。在当今游戏世界人们弹跳性愈强的时代，贝尔蒙德家族的成员似乎永远无法提高自己原本就不高的水平，而且更要命的是他们在空中无法转换方向！其实，正是这些过于平稳的局部设计，使得玩家进行游戏的时候，始终在细微的感觉上保持着一种回到现实的真切感。通过走路、跳跃这些最基本的运动设定，我们走在“恶魔城”的地板、楼梯和野外时的感觉，虽然没有在现实中行动的触觉感，但可以实现视觉上正常的、真人化的反映，也能够给玩家提供不少没有诧异的认同感。不要小看这种貌似简单的动作设定，正是基于这种细微真实化带给玩家的触动，使得即使我们身处传说中阴森的堡垒，我们使出幻想的魔法，也能够使游戏的人隐约感到这是踏踏实实的存在。

可能同现代动作游戏朝向夸张表演的方向相违背，“恶魔城”是否会有不入流的可能呢？是呀，自从 N64 版发行之后，原本续集丰富的“恶魔城”，制作上就逐渐萎靡了。至今除了个一直躲躲闪闪的 DC 版外，始终没有新作发表。难道说 KONAMI 对吸血鬼的传说已经失去兴趣或者已经将剧本潜力挖尽了吗？其实说到故事的内容，应该还有很大的挖掘潜力。除却“吸血鬼”小说鼻祖，1897 年由 Bram Stoker 创作的《Dracula》外（本系列大多是基于这部小说进行改编的），还有非常出色的同类小说可以作为改编的对象，其中最为有名的应该就是于 1976 年出版的，由 Anne Rice 创作的《夜访吸血鬼》，以及其后连续的四部，统称为《吸血鬼纪事》的小说集。当然，Konami 如果真要采用 Rice 的小说为剧情蓝本的话，新世纪的“恶魔城”可真是要有一个大变革才行呦！

至于其中缘由，还是让我下次和游戏的系统特点一起给各位讲吧！



●文字版权:台湾省游戏周刊《SUPER GAMER》 ●G2 工作组编译:张家铭/王公哲/杨咏婷/杉
责编
倪霸
完全小说攻略
VALKYRIE PROFILE™
~死の先を征く者たちに贈る福音書~
神界ヴァルハラからの旅立ち、
不浄の者との死闘,
勇者の魂との邂逅……
北欧战神传
续二
~至高至深,至纯至真~
完全感动攻略



（接上期）

人的心…鬼的心…

“你的心在这魔镜窟的面前，映照出来的是什么？”

“我的心吗？”

“求求你！”“呃……啊啊啊啊！！！”

“求求你！神啊！”“呃！呜…呜…”

“求求你保佑我哥哥！”“呜啊啊啊啊啊！！！！”

“我是永生不灭的，肉体只不过是臭皮囊而已。”

海蓝，一个位于世界西南方尽头的岛国，长久以来与外界完全没有任何的交流，在如此状况之下所衍生出来的是海蓝独树一格的文化。就连生物、植物也因地型的关系，而生成或进化成外地人所没见过的品种，而外地人也给予海蓝另一个名称，“倭国”。在许多的原因之下，海蓝在外地人的眼中又朦上了一层神秘的色彩。也因而出现了许多传说……有许多人梦寐以求，无论什么愿望都可达成的玉琉璃。或是传说中住着“鬼”的魔镜窟。海蓝在大家眼中永远是如此地富有神秘色彩。

于海蓝著名的神社中，若村人眼尖，可能都可以注意到一名失明少女，在每天一定时间她会前来参拜。这名眉清目秀的少女，名叫阿衣，看上去似乎有什么心事一般地满面愁容。

这天海蓝下着雨，大雨涮涮地打在今天例行前往参拜的阿衣身上。雨滴不断地自阿衣的额头滴下，但阿衣不为所动，丝毫没有减短参拜的时间。

正当阿衣拿起手杖准备离开时，她感到前方有个人站着等她，而且那人还拿着雨伞。“每天都来参拜真令人感动。拖着那样的身体，你到底是要祈求什么呢……？”神主手持着伞对于阿衣每天参拜的毅力感到佩服，也感到好奇。

“祈祷哥哥平安无事。”自阿衣口中说出“哥哥”两字后，便深锁眉头。“哥哥为了寻找治疗我的眼睛的药而出去旅行……”

“原来是这样啊！”

在海蓝的一角，又有人开始讨论起魔镜窟中，那传说中的鬼又出现了。

“鬼？”“听说又有鬼出现。”

“好，让我来打退他。”一名自告奋勇的武士大声道。

虽然这名自告奋勇的武士随即便前往魔镜窟见识这人人口中的“鬼”。

但也就在武士进入魔镜窟里不久，随即传来悲惨又恐怖的哀嚎声……听起来便令人毛孔紧闭。不忍地跟着那惨叫声发抖……

“你的这对眼睛留着已经没有必要了。”鬼边说边举起右手的食指及中指走向那吓得已说不出任何话的武士。“噫……噫噫！”

场景回到依然下着雨的神社前。

神主注视着阿衣已过半晌，眼不见光明的阿衣当然不知。“以前有个脸长得和你一模一样的年轻人来过这里。”神主像是试探着阿衣一般地说着。

“难道是哥哥？”阿衣听了神主的话随即惊讶地说。“我和哥哥是双胞胎。”

“果然不出我所料。”“这个护身符，是他托我转交给你的东西。”像是心灵相通般，身为阿衣哥哥的洵，居然已料到阿衣会来到此神社。并将护身符托给神主转交给阿衣。

“他为什么会来这里？”“不知道。但是他好象知道你会来的样子。”

“双胞胎真是不可思议。”像是感叹一般，神主如此地说着。

传说中的魔镜窟，已不知让多少人失去生命，然而，今天巴尔基里来到了魔镜窟内部。看到了“鬼”。外型非常像东洋神话中叙述一般，通红的身体、极为尖锐的虎牙及头上两颗小角。

“你的心在这魔镜窟的面前，映照出来的是什么？”像是对每位造访者问的公式化问句一般，传说中的鬼对巴尔基里如此地问着……

“心？”似乎……鬼所说的话是引诱听者于魔镜窟中思考“心”这字“可惜我没有这种东西。”说完，巴尔基里便立刻接近并立即抽

剑刺击鬼。

鬼受了致命伤，右手按着左臂上的剑伤且因站不住脚而蹲下。突然鬼的身上发出了微微的亮光并且身型逐渐缩小。鬼的身型不断持续地缩小，且外型也有了些许的改变。最后，这原本面目狰狞的鬼，变成了一名外型俊美的少年，也就是阿衣的双胞胎哥哥，洵。

洵清醒了，他回想到化身为鬼之前……

洵为了寻找传说中的魂玉石，而来到了魔镜窟，在魔镜窟的深处，洵遇上了传说中的鬼。

鬼的外型给人一种既粗暴又邪恶的感觉。"牺牲自己来让妹妹活下去，和妹妹死前你一直待在她身边，哪个对你妹妹来说才是幸福的呢?"但鬼一见到洵，却只说了一句令洵摸不着头脑的话……

洵根本没有多加设想鬼所问的问题。"我不会死！更不会让妹妹死！"便立刻回答。

"世上没有两全其美的事，想追求生命就得付出生命。"似乎是顺着洵的话一般，鬼这么地说着。

"……。"鬼看洵非常沉默……似乎是同意了鬼的看法一般……"用你的生命来交换这块魂玉石吧！"鬼更进一步地想跟洵进行交易似的。

"我说过我不会死你没听到吗？一开始我就没有打算进行这种交易。""你说什么?"鬼很惊讶洵像是无由来的怒气突然爆发。

"我要用武力夺取！"洵更明确地表态，他此行的目的，是魂玉石，而不是和它废话。"……。"然而，奇怪的是，鬼居然没有任何抵抗的行动。



或许洵一心急着求胜，竟没发觉到，人人口中传闻非常恐怖的鬼居然如此简单便败在他的手下。

虽然洵战胜了传说中的鬼。"不过是个妖怪，竟然想和人类交易?"但却想不到这鬼会有人们意想不到的提议，"嘎嘎嘎！你认为血比任何东西都尊贵，却不厌倦于流血杀戮。"

"……这正是最像人类的心，就和我们鬼的心一样。"

"你也和我是同类！"鬼似乎不断地想要告诉洵，事实上，他和洵的差异也只在外形上的不同罢了。实际上两人的想法可说是几乎完全一样地……

话一说完，鬼的形影便逐渐消失了，而它所说的话，在洵的脑海中一直挥之不去……于魔镜窟中，像是回声一样……鬼所留下的话语越来越大声，鬼所说的话不断地进入洵的耳中，让洵渐渐接受鬼的说法。鬼消失了，但洵自己却也化身成了鬼…… "我是永生不灭的，肉体只不过是臭皮囊而已。"

清醒过来的洵"唔……。鬼呢……?"似乎对于自己化身成鬼的事情一概不知，反而询问眼前的巴尔基里，鬼……在哪里?

"这里根本没有鬼，你只是在和自己的心对峙而已。"

"你是说那个鬼就是我的心?"

"真实往往迷惑人心，魔镜窟就是让人和自己的心对峙的地方。人类呀！你的心情我能体会，但是扭曲的心又能够实现什么事情呢?"

"而且双胞胎是灵魂共有的存在，彼此之间会互相影响。"

"真正瞎了的是妹妹的眼睛?""还是你的心?"

"我的心?""是我害了妹妹?"

也就自洵回复成人型并自巴尔基里处得知一切事情原尾开始，阿衣失明的双目奇迹似地看见了站在她面前的神主……

原本下雨不断的海蓝也放晴了。"一定是哥哥帮我治好的。"阿衣感觉的到洵。"但我真正希望的是……。"但她不断地想像是否每天的参拜已起了作用了?

"为什么突然这么说?"神主不明白阿衣双眼痊愈和不在场的洵有何关联?"不知道，但我就是有这种感觉。"这大概就是双胞胎之间特有的心灵相通吧?



石化与恩典……

"危险啊！卡修尔！"

"是奇迹吗？""没有摔破。"

"集合苍穹闪光锻造出来的剑，格兰矢汀克。我、将在此地封印住绝对邪恶。"

"没必要立刻解开石化吧！"

"混帐东西！滚出来！"

"但是呢！并不代表我们放弃了活下去的权利，对吧？"

"听好，难过的人不是只有你而已！坚强的活下去好吗？你要是哭的话，卡修尔会伤心的……。"

"我最怕小孩子哭闹了。"

卡米尔村，隶属于亚尔特利亚王国，但却不曾受到任何亚尔特利亚王国的统治或任何法律上的规范。原本便只是一处极为穷困的村落，但长期以来亚尔特利亚王国与他国之前的战争皆会波及至此处……可说是一处充满了哀伤的村落了……

然而于某日，原本人气活络的卡米尔村，突然变得一个人影皆无……与以往最大的不同是，多出了许多残缺不全的石像……

消息传了出去，卡米尔村发生了巨变，似乎一个生还者也没有。冒险者谢莉雅及卡修尔接受了华特的报酬任务，前来寻求生还者……

来到卡米尔村，卡修尔及谢莉雅看到的是无数惨遭石化并破坏的村民……"好悲惨……。"

"和从华特那听来的不一样，这里根本就绝望了。"卡修尔猜想……依现所见遭到石化的村民来看，应该是无一幸免了……

"石化的怪物有巴西利克斯、冠卡特莱斯、毫蚣……！看来不管是哪一种可能性，都不是我们能应付的工作。"谢莉雅不断地猜想着是哪一种魔物使卡米尔村陷入如此惨剧的……

"除了人类以外的东西都没被石化，而且被石化的必定遭到破坏，证明是有智慧的家伙干的，不是畜生！"卡修尔立即否定了谢莉雅所举出的几种低等魔物……石像的破坏意味在于，就算将石化解除了，但破坏的部分呢？没有任何凡人能够在身体支离破碎的状态下活下来的……

"蛇发女……""没错。"

蛇发女……人身蛇尾的女性魔物，最明显的特征便是它拥有一头由无数小蛇所组合而成的头发，不论任何人在它锐利双眼注视下，皆会惨遭石化……，人们称它为"美杜沙"。

在两人讨论下的结果，猜想八成是蛇发女一类的魔物。

"最糟的情况……。""总之先找看看有没有生存者。"说完谢莉雅及卡休尔随即向村庄内部走进……"找到一个生存者1000，真是被那家伙坑了！"

然而，两人找遍了村庄中各间屋子、庭院及任何可以躲藏人的地方，仍没见到过任何生还者……直至两人走到了村庄内部。

卡米尔村是卡米尔村民们沿靠着一座山的山脚所建立的村庄，而就在两人走到了卡米尔村沿靠着山脚处，却发现，于这村庄深处，居然有一座外观极为古老，状似遗迹的建筑物……而于那建筑物巨大的石门上，有一把巨剑半吊挂于门上……另一头则吊挂在门闩夹上。这样的景像，不禁令人联想……这把巨剑是否被当成了门拴了？

"剑成了门拴？"

好奇的卡修尔走近了这把巨剑，卡修尔吃力地举起这把巨剑。"这把剑是……？"

除了查看剑身有什么特别处外，"你看的懂这些字吗？"卡修尔注意到了剑身上刻了无数的古文。

谢莉雅走近细看剑身上所刻密密麻麻的文字，"是古代圣印文字。好棒！清楚地刻在剑的表面上……。"

谢莉雅仔细地解读着每一个古代圣印文字"集合苍穹闪光锻造出来的剑，格兰矢汀克。我、将在此地封印住绝对邪恶。"

"……绝对邪恶？"在谢莉雅解读刻于这

把名叫格兰矢汀克的巨剑身上，卡修尔对于其中所提到的“绝对邪恶”感到好奇……

两人推开沉重的石门，进到遗迹之中，这座遗迹给人的感觉就像是一个教坛一般……于最深处的房间里……有着五芒大卫之星的魔法阵，而墙上有看似才被破坏不久的锻链，而于尽头甚至还有约三人高的巨大石碑，石碑上写着无数的碑文……一切的一切都像是在封印着某样东西一般……而现在于这房间中，看起来就像是那“某样东西”已突破封印……

“真是奇迹！竟然维持在石化的状态，没有被破坏掉。卡休尔！快把药拿来！”来到石碑前的谢莉雅惊觉居然有个被石化的孩子就位于石碑前……最重要的是，她的身体是完整的！并没有遭到任何破坏！

手里拿着解除石化用的药剂，缓缓走进来的卡修尔。“……原来是这么回事。”似乎想通了一般说着。

“咦？”

“……小孩子的恶作剧解开了恶魔的封印。不觉得小孩子跑到这种地方来很奇怪吗？”

“……。”谢莉雅没有反驳，因为卡修尔做的预想是最具可能性的了。

“没必要立刻解开石化吧！”卡修尔无奈地说着。“我最怕小孩子哭闹了。”

“……也对。等离开村子以后再解开也不迟……”

于谢莉雅说完的同时，于遗迹的某处响起了谜样的声音……

（“这个少女的石化我预定百年后再解开的。”）

（“算是我对她的报答。”）

（“这样子对她来说比较幸福吧？”）

“混帐东西！滚出来！”卡修尔清楚这一切便是这谜样声音主人搞的鬼，便气愤地叫道。

“……将善意和恶意划分的那么清楚有什么意义呢？”“就算你想要隐瞒真相，事实还是不会改变的！”谢莉雅如此地叫道。

突然一名手持长枪的恶魔现身于卡修尔及谢莉雅之间，然而它是面对卡修尔的，趁卡修尔还未反应过来之时，便一枪刺穿了卡修尔的胸口。

卡修尔受了前所未有的致命伤，整个身子连同解药一起向后飞去……

“……啊！”“瓶子……，不能让它掉下去……”卡修尔临死之际还担心着那唯一能解救那少女的药剂瓶……

像奇迹一般，虽然卡修尔跌落至地上，但药瓶却浮在空中。

拿着药瓶的是巴尔基里，显现于她面前的是已成亡灵的卡修尔。

“对你来说这是最重要的事吗？”捧着药瓶的巴尔基里如此地问卡修尔。

“女战神巴尔基里？”卡修尔先是讶异出现于他面前的人，“我也不知道，当时并没有想太多。”定下神后，便回答巴尔基里的问题。“我只能说，大概是吧……！”

“你有活下去的权利。”巴尔基里自卡修尔的答案中，断定他具有成为战魂的资格。

“活下去？”

“对，活下去的权利。”

说完，巴尔基里便将那药瓶轻轻放在卡修尔已了无生气的身体旁……



“没有摔破。”

“是奇迹吗？”

“卡修尔……。”谢莉雅深信……这一切都是因为卡修尔……

留下来的谢莉雅带着被石化的少女离开遗迹，虽然少女解除石化，但她却没有任何哭泣的心情，因为有个更伤心的人站在她面前，失去伙伴的谢莉雅……“听好，难过的人不是只有你而已！坚强地活下去好吗？你要是哭的话，卡修尔会伤心的……。”谢莉雅已悲伤得无力再站立，便坐倒在地板上痛哭……

登场人物简介

★杰库力拿斯★

职业●弓斗士

种族●人类年龄●40

性别●男

出身地●葛雷蒙非拉

进行谍报任务的特殊工作人员，在战争频繁的国家中，其重要性不下于正规军。隶属于葛雷蒙非拉骑士团的杰库力拿斯，就是一个具有这方面才能的人。表面上他是国王身边的近卫骑士，但私底下却负责特殊任务，只要是上级的命令，任何肮脏的工作也要不择手段地来完成。而使得杰库力拿斯如此牺牲奉献的原因，除了对国家的忠诚外，还有对年迈父亲的孝心。为了让父亲以自己为荣，再怎样龌龊的任务他也甘之如饴。可是有一天，不惜牺牲自己来替骑士团隐瞒丑闻的杰库国拿斯，却受到祖国无情的背，不但被剥夺骑士的职位，甚至还被贴上贪生怕死的罪名，流放到外地过着流浪汉生活。而过了十后后……当他再次回到首都时，又被阴谋陷害，最后落到惨遭暗杀的悲哀下场。以杰库力拿斯过去所执行过的种种任务来看，他绝对不够格拥有英雄的灵魂，但是雅鲁琪却选他来当勇者。因为他即使在被背叛、舍弃之后，仍然没有忘记高尚的情操，其精神在离开肉体这个臭皮囊的束缚后，必能绽放光芒。

★洵★

职业●侍

种族●人类

年龄●21岁

性别●男

出身地●倭国

据说阿衣与洵两人为灵魂共有投胎转世的双胞胎，尤其是身为兄长的洵……他对妹妹阿衣更是保护得无微不至，而洵之所以能够练成一身独出一格的剑技，其实与对妹妹的思念有着极大的关连。然而…阿衣打自一出生眼睛就有所缺陷，看着妹妹朱便，洵的内心也相当地心痛。为了医治妹妹的眼睛，寻找能治迈病的特效药“魂石玉”而出发冒险，在四处流浪之后，他虽然成功地打倒拥有魂石玉的魔镜窟鬼魂头目，但是自己却也化身为鬼魂。数年后，洵受到雅鲁琪之刃的砍伤，终于于死亡前回复人类之身，同时也了解妹妹看不见的原因——因为自出生后，他将妹妹抚育长大，对妹妹产生一股超越肉亲的盲目遐想，在这股遐想紧缠着这对双胞胎灵魂的情形下，阿衣也因此被剥夺了视觉的能力。

即使自己的命运还没到尽头，即使自己还平安无事，只要知道自己的牺牲可以为阿衣带来幸福，自己一定会毫不犹豫地选择牺牲自己……或许这就是为什么他的灵魂获得勇者之魂资格的原因吧！

★卡休尔★

职业●重战士/冒险者

种类●人类

年龄●24

性别●男

出身地●捷拉贝伦

为了追求自己的理想，即使是每日过着漂泊的生活也甘之如饴……冒险者这个职业对于卡休尔来说就有如天职一般……在他眼中，最重要的并不是能够寻找到安定的生活，他所重视的是能够与自己可以气味相投的伙伴共同冒险。因此他便以喜爱冒险、通晓人情世故，



同时还以拥有一身好剑技的佣兵亚琉哲为像，带着与自己有点不衬的大剑，性格也有如这把大剑般单纯、一目了然。而卡休尔的同伴，尤其是谢丽亚总是微笑地看着他，然而感觉迟钝的卡休尔却对谢丽亚的情意丝毫没有感觉……

然而，这种终日幸福的终于到了结束的一天。因为在同伴蕾密亚死亡后，这群人便离散了……留下来的人发誓要寻找杀了蕾密亚的犯人，也就是向过去的同伴，格雷报仇。于是，众人便展开一段以不毛之地为目的的冒险之旅。即使卡休尔与谢丽亚一同冒险，但他最后还是难逃魔物死亡之手的摧残。其实死亡一直存在卡休尔自由的日子背后，或许与其这样不成熟地过着日了，还不如化身成为勇者之魂与新伙伴一起展开新的冒险……而这回卡休尔的舞台将扩展到神界……

远比血缘重要的东西……

“美那代，请你保佑我”

“原本我以为自己是最悲伤、最怒、最寂寞的人。”

“美那代？是美那代吧？”

“失去最重要的东西的人，又该怎么办呢？”

“呜！好痛苦……”

位于神秘的东洋岛国一海蓝上有个昂后神社，该神社每个世代皆需由一名具有巫女血统的少女进行试炼后，才能够继承昂后神社……现在主持昂后神社的神主夫妇们唯一女儿美那代早已过世，为了女巫候选仪式不至于无人可前往，所以两夫妇们为了负起责任而领养了孤儿那那美……然而……

纸门后依稀有个人影缓缓地走过来，而刚醒过来的那那美也注意到了。人影渐渐地走进那那美的房间中，原来是她的养父……

“那那美，身体已经不要紧了吗？”身为养父的神主关心地问道。

“是，爸爸。对不起害您操心了。”虽然身为女儿，但对于与父母间的礼节那那美丝毫不敢松懈。

“是吗？太好了……。不过还是再多休息一下比较……”

“不、不行这样。因为我有必须尽早继承昂后神社力量的使命在。”

“……。”对于那那美的话，神主介于巫女仪式不得没有人前往继承与作为一个父亲的心情之间……

那那美一边说着一边紧紧衣上的腰带，“这次我一定成功，爸爸请您不用担心。”说完那那美便向门外走去……

“美那代，请你保佑我。为了报答你的爸爸妈妈收养我这个无依无靠的小孩，这个本来应该由你继承的力量，我一定要继承成功给大家看。”

来到房间中想探视那那美情况的养母，却发现那那美不见了。剩下的只是站在那的神主……

“那那美又去了吗？”

“是啊……。”

“为什么让她去？你又不是不知道自从继承仪式开始以来，那孩子的身边就一直灾厄不断。”“毕竟还是不行，没有正式血缘关系的人是无法继承力量的……。”

“血缘？就算没有这种关系，我们还是把她当成亲生女儿般对待啊……。”

“就是呀！总是让我们想起这个事实，真是太残酷了……。”



那那美走向置放“龙仙”的龙宫洞窟深处……

（“我很清楚继承仪式只会再次证明我，和养父养母之间是没有血缘关系的陌生人而已，但是血缘关系真的是那么重要的东西吗？失去重要东西的人该怎么办？我才不认输！一定要成功继承力量，证明世上还有比那更加重要的事情。”）

那那美走到一座神坛前，那那美所见到的是神坛上所置放的是一把宝刀……

“那个就是护神刀“龙仙”？”那那美缓缓地走近“龙仙”，约在剩下一步左右的距离，“龙仙”突然发出耀眼而无法直视的光芒……

画面回到昂后神社前，焦急的养父母只能够祈祷那那美平安无事，早已将例行的试炼成功与否置之度外……

许久的等待，神主清楚地看到远处有个人影缓缓地走近……

“噢！”出现在神主面前的是抱着巫女象征的护神刀“龙仙”的那那美。

“那那美！！”

对于那那美的归来！两夫妇虽然感到极高兴，但却也注意到为何那那美能够突破血缘上的障碍？或许这只有两夫妇眼前的那那美才知道了……

回到那那美于龙宫洞窟深处拿取“龙仙”前……

“呀！”那那美被“龙仙”所发出的光芒吓了一跳。“刚才的光芒，究竟是？”

连带着光芒所出现的是一名毫无血色的女性。“……。”她沉默地飘浮于空中，看来……不是活人……

“美那代？是你吗？”

是否是那那美口中的美那代？鬼魂不理会那那美的问题，缓缓地飞向那那美。“啊……啊啊！”鬼魂开始吸取那那美的精力。

突然出现于鬼魂与那那美间的巴尔基里阻挡了鬼魂持续吸取那那美的精力。“可怜的迷途羔羊啊！这里没有你该去的地方。至少让我用这双手……”鬼魂在巴尔基里眼里和为害凡人的不死者没两样……

“请住手！”那那美阻止了准备抽出长剑的巴尔基里。

“不能放过她，否则她还会继续为你带来灾祸。”

“不、这是最后一次了。”那那美决意地说。

“凡人啊！你想干脆让她附身吗？”

“老实说我也不想这样……，我也不想死……”“但是……原本我以为自己是最悲伤、最愤怒、最寂寞的人。”那那美到此才感觉到美那代的悲哀，比起只是身为孤儿的自己，美那代不止失去了生命、继承巫女的资格及双亲的疼爱。

“结果却不是！”“她才是最悲伤的……”“我…也只能这样做了…。”

拥有舍身的精神。“那么，你的未来由我保证。”巴尔基里决定让她成为战魂之一……

“未来？…原来如此，我想起您的任务是什么了。谢谢您。”

（“路不是只有一条而已。”）

（“一起活下去吧！”）

希望与绝望之间……

“请问你知道琉璃吗？”

“不过不是普通的，我是指有更特别力量的……”

“很、很奇怪？”“不！谢谢！”

“赋之，你要是找到琉璃，要许什么愿？”

“我也没有爸爸！”“琉璃呀！请你成全我的愿望！”

“对你说了那么多谎，对不起。”

位于海蓝近海域周围，时常出现因海水流动而形成的巨大旋涡，海蓝的居民都称其为“大旋涡”。对于身为岛国的海蓝，已有无数居名命丧于旋涡之中……

某日，海蓝近海上出现了一名罕见的人鱼少女。这名少女名叫梦琉，梦琉坐在木头上不时以人鱼尾巴拍打着海水，像是在等着什么到来似的。这一天天气时好时坏，海水很不平静，虽然阳光耀眼，但海面上却也飘浮着稀薄的雾气。

远方缓缓地飘来了一艘外表略嫌破烂的渔船，在不定的海面上借着时东时西的风力缓缓地飘向梦琉附近……“那艘船没问题吧？”船的破烂外表不禁令梦琉多想了些，“应该不会把我带到奇怪的地方去吧？”

镜头移到了那破烂的渔船上。“不行，今天还是钓不到。”说话的少年名叫赋之，稚气的脸上带着些许的成熟。但这时却无奈地说着泄气话。

“今年的鲣鱼来的比较晚。”赋之那稳重的父亲则是对这种状况感到不以为然。

然而赋之似乎未曾注意到父亲刚才所说

的话，脸上的表情现出像是注意到什么一样……

“怎么了?”父亲察觉到了赋之的神情。

赋之直视着无际的蓝色大海。“老爸,你有没有听到惨叫声?”像是在找着什么似地左右察看。

比起只注意到惨叫声的赋之,“什么?在这种大海之中吗?”脑筋转的较快的父亲想起不曾在这附近的海域见到任何船只……

仔细一听……“你听，又传来了!”果真如赋之所说的一样……“救命!”

“救~命~……呀~!!!”是否是叫的不够大声呢?梦琉这么想着，同时也更大声地叫了。“什么嘛!竟然对少女的惨叫无动于衷，难道是艘幽灵船?上面坐的都是骷髅人?”

“不要紧吧?”“……是。”头一次见到自己以外种类的人,梦琉有些胆怯。

赋之的父亲随即提出自己的疑问。“不过还真是让人吓一跳，想不到竟然有人这种地方溺水。”

“因为船遇难了。”“遇难?其他的人呢?你们坐的船呢?”

梦琉注意到了自己的不慎。“……不知道。”只能避开赋之父亲的眼光答道。“……。”

梦琉无经大脑便找寻最可能的答案回答赋之父亲的问题，却也没想过若是船难，那么……遇难的船呢?其他的乘客呢?

在气氛怪异的一问一答之间，结尾的是赋之父亲的沉默，不论怎么看梦琉都非常地怪异。

这样子四目交对也不是办法,“对了，还没问你的名字?”赋之父亲首先询问梦琉。

“……梦琉。我的名字是梦琉。”

“赋之，你在发什么呆?”父亲注意到了看着梦琉看的出神的赋之。

“没、没什么……。”“总之,今天停止捕鱼了吧?回港口吧!”像是被刺破心中秘密一般,赋之急忙地说。

“好吧!只好如此。”

在渔船回到海蓝海港的航路上，梦琉突然向父亲问:“请问你知道琉璃吗?”

“琉璃?宝石的琉璃?”

“对，不过不是普通的，我是指有更特别力量的……”梦琉欲言又止地试探着父亲。

“哦!你是说玉琉璃。当然知道,只要是倭国的百姓,没有人不知道的。”

“可以实现愿望对吧?只要找到这个……。”

“那只是传说而已,小姑娘。世上怎么可能有那么方便的东西存在。”

“……。”听父亲这么说,梦琉脸上随即浮现出失望的表情。

“不好意思,坏了你的梦想。”

“不……。”(“琉璃不存在?没有那个的话……。”)

梦琉正在思考时，船身传来了极为剧烈的震动。

“什么,刚才那是……?”

“你不知道吗?是大漩涡啦!”

“大漩涡?”梦琉生硬地覆述赋之口中的“大漩涡”,就象是从来没听过这词一般。

“海流变化时,有时会在海上形成巨大的涡流。刚才的摇晃就是因为船变更航路,所以不用担心。”

终于安全地回到了海蓝。“我认为琉璃是存在的。”于海港中走在梦琉面前的赋之这么地说着。

“咦?”“我不小心听到你和爸爸的交谈。……我认为琉璃是存在的，老爸一定是因为老了,所以梦想和希望都干涸啦!”

对于赋之的话梦琉并没有回答。“很、秀奇怪?”赋之停下脚步转头看着梦琉问。

“不!谢谢,我也跟着相信好了。”梦琉像是受到了赋之的鼓励一般。

“哈哈，对嘛!不相信的话事情要怎么开始呢?”

“赋之，你要是找到琉璃，要许什么愿?”梦琉好奇地问着赋之。

赋之像是从没思考过这问题似的:“嗯~我们的船很破旧，我希望有一艘不输给其他渔夫的大船。”看看眼前无数的渔船,便如此说道。

“梦琉呢?”

“咦?我……没有想过。”

“这样啊……。”

夜里,在赋之的家中……

“小姑娘,虽然你说你没地方可去,但是说要来首都的人却是你。”

“我不太想勉强你,但是希望你至少告诉我理由。”

“其实,我并没有隐瞒的意思……。我是来找我爸爸的。”

“找爸爸?”“是的。”

“名字是?”

“项……,项璃遵。”

“项?难道是项将军吗?”“你知道?”

“项这个姓并不常见。”

赋之的父亲一直以来没听过任何有关于项将军女儿的传言,“这样讲虽然有点不太客气,你是情人的女儿之类的吗?”因而起了疑心,

“要是说的太直接了的话请原谅。但是……,项将军他……已经死了……。”

“你应该知道数年前倭国发生过的战争吧?”

“就是为了争夺玉琉璃而和人鱼族发生的战争。有一次项将军在战争中掉入海里,来不及抢救。当然,大家都以为他死了。”

“但是将军却奇迹式的生还了。”

“之后项将军就好像变了人一样,努力促成双方和解。战争的英雄摇身一变,成为和平的使者。不过最后还是胜不了病魔。”

“当时举行了全国性的葬礼,非常盛大隆重……。”

在梦琉与赋之父亲交谈的同时,赋之就站在门外听的一清二楚。



“那么她想要玉琉璃,是为了见父亲一面?”

“为什么梦琉要说慌呢?”翌日,知道实情的赋之来到了街上找寻是否还有任何名字姓“项”的人,在这广大的海蓝里生活着?在不断的探查下,连唯一希望的玉琉璃在大多数的村人口中也只是个虚幻的宝石罢了。

梦琉满面愁容的看着窗外的大海。“不行,还是到处都找不到姓“项”的人。”进门的人是赋之,带来了个坏消息。

“……对不起一直麻烦你。”

“没关系,是我自己高兴这样做的。”

“你已经不用再帮我找了……。”

“为什么?

你不是想见父亲吗?不要放弃!”,“你不是说要相信琉璃的存在看看吗……?”

“琉璃这种东西根本不可能存在!”

“咦?为、为什么?”

“琉璃根本就没有!我也没有爸爸!”

“梦琉……。”

梦琉崩溃了…… “已经够了!别再管我……。”说完梦琉便立即爬上窗户跳了出去。

“等一下!你要去哪?梦琉!”

追出来的赋之,不论如何找,在街上都看不到梦琉的身影“她的脚程有这么快吗?不会跑去投海自杀吧?”不久前才亲眼见到梦琉崩溃的景像,不免往最坏的情形想象。

在赋之正在犹豫的同时,海上传来了莫大的声响。“……这个声音是……大漩涡!”赋之不再停留于原地,先往海岸边赶去……

在海边四处寻找梦琉身影的赋之,找了许久仍是无法看见任何人影。反倒是于浅滩上看见了身上有着闪亮鳞片的……“人”?

赋之慢慢地走向那浅滩。“梦琉?”发觉那身上有鳞片的人,居然是梦琉。

“吓一跳吧?我不是人类。”

“这、这种事情……。”

“你最好赶快回陆地,大漩涡马上就要来了。”

“梦琉呢?”“……你不是因为想见父亲,所以才拘泥于琉璃的吗?”

“……。

我受到好大打击呢!想不到自己竟然那么不被信赖,亏我还为了梦琉,拼命的东奔西走说……。”

"不是的。""咦?"

"我是很想见到爸爸没错，不过我的愿望才不是"想见爸爸"。"

"那是为了什么?""我的妈妈……在不久前死了。"

"妈妈因为生了我这个倭人的小孩，在族里一直受到排挤欺负，所以妈妈死时没有半个人伤心。……我不敢哭。虽然很想哭,但是看到族里其他人冷淡的眼神就不敢哭了。明明就没必要理会他们的……。"

"高兴的时候不能笑，悲伤的时候不能哭，我不知道这等于是否定了自己还活着这件事。"

"因为我那时候太笨了。""所以我希望至少爸爸能为妈妈哭。"

"……我想祈求琉璃的是……'希望爸爸没有讨厌妈妈'……。"

"现在只有爸爸和妈妈在一起，太奸诈了……。"

"……梦琉，已经够了!""再见。对你说了那么多谎,对不起。"说完梦琉便向不稳定的海面游去……

海水无定向的流动越来越激烈，终于所有的海水开始逆时钟地进行回转，因回转所产生的大旋涡就像头怪物的嘴一样，将海面上所有有型物体皆逐一吸入。当然，也包括了向海面游去的梦琉在内。

像是连同乌云一块吸取走了一般，当海中的漩过消失后，雨也跟着停了。自梦琉游离后，一步也未离开的赋之，似乎还可以听到不久前梦琉所说的话一般。

("……我不敢哭。虽然很想哭，但是看到族里其他人冷淡的眼神就不敢哭了。明明就没必要理会他们的……。")

("因为我那时候太笨了。")

"我也一样，我也太笨了!为什么刚才不阻止她……。"

赋之正低头悔恨时，"这、这个是……!"浅滩上泛出极为显眼的亮光，就像是什么东西自水中浮出一样地……

(落在赋之手掌心上的是一颗小小的浅葱色宝石。一定是两人的思念交会，心与心接触时，让传说诞生的吧?玉琉璃的传说……)

("赋之，你要是找到琉璃，要许什么愿?")

("一艘大船?不对!我不想和她分离。我希望的是梦琉的平安无事?没错。但是梦琉的希望又是什么?")

"琉璃呀!请你成全我的愿望!"

手中握着闪闪发亮的玉琉璃,"希望梦琉能够见到她的双亲……"赋之的心情非常激动，一字一字地许下他的愿望……紧接着而来的是玉琉璃发出耀眼的光芒……

另一头,于海中持续不断下沉的梦琉,出现于已无生气的梦琉身后的是巴尔基里。

"因为替她着想,所以反而许下让她死的愿望吗?"

"你的愿望我听到了。虽然不知道这个少女能否前往雅鲁哈拉。"

"暂时和我一起活下去吧!"

(海面没有恢复原来平静的姿态,梦琉也没有再回来。即使如此……赋之还是一直凝凝地望着大海。)

(愿望已经实现了。但是,没有任何事实可以证明这件事。)

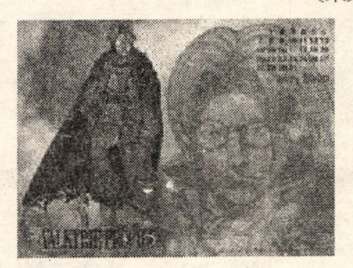
"我认为琉璃是存在的。"

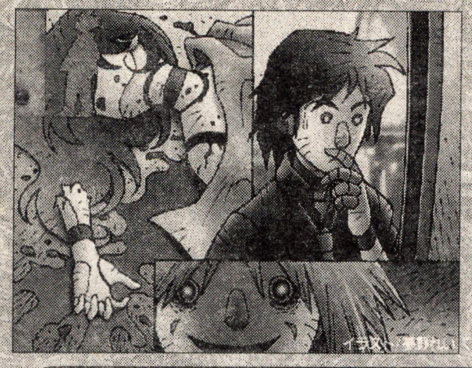
"谢谢,我也相信看看好了。"

"对嘛!不相信的话事情要怎么开始呢?"

没错……现在赋之决定要相信一切看看。相信她正在和父母过着幸福快乐的日子。

(未完待续)





网络文摘

“我是摩尔，三个孩子的父亲”美国世嘉总裁在美国国会的发言

（摘自台湾娱乐网站“电玩快打GX”）

主席及各位委员会委员，大家早安。我叫皮特·摩尔(PETER MOOR)，目前担任美国SEGA总裁。今天非常荣幸有机会能和大家在一起讨论近来受到公众关注的议题和消费市场的近况。在我看来这就像同一群人因为看法不同而分成两派，而其中的差异其实只是政府和私人企业之间在认识上有些差距而已。所以我很愿意谈谈SEGA发展的经验和对于这些议题的看法，希望能够缩小这些差距。

我有三个子女，他们分别是17岁的女儿塔拉、14岁很爱玩游戏的儿子泰勒、和8岁的女儿托尼·玛莉。我愿以孩子们父亲的身份来讨论许许多多父母所关心的问题。我和我的妻子也同天下父母一样，每天都在关心该选择什么样的电视节目、什么样的电影和什么样的游戏给孩子们，我也赞成父母有责任选择适当的节目来保护美国的孩子们。

我要谈论身为父亲的责任和SEGA所负的社会责任。因为我既是公司的总裁也是孩子的父亲，这两个角色纠缠在一起。就像我有责任为我的孩子挑选娱乐活动一样，我强烈地感觉到SEGA有责任为父母提供足够的信息，让他们做出适当的选择，我认为这是最重要的。

也是SEGA对自身的期望，从1993年起率先对自己的产品进行过滤，而这些制度也是后来如E.S.R.B.等组织所推动的游戏软件分级制度。

而E.S.R.B.审查游戏内容力求保护消费者的行动，就如同早年的A.R.C.审查广告的内容，确保消费者接收到的是正确而且是负责任的商业广告。

在过去的几个月里，SEGA努力地提供详尽的市场和行销计划给联邦商业委员会。我们很高兴和FTC【注1】能互相合作加深彼此的沟通，一方面SEGA有机会提供更多关于市场行销的方式；而

【注1】Federal Trade Commission，联邦商业委员会的英文缩写。

另一方面也是FTC能够指出大众对于这些问题所关切的要点。

而这些沟通和了解也有了结果，如同FTC在本周一所公布的相关内容，显示在过去的一年里，电子游戏厂商在自律方面有了长足的进步。而这些努力表现为许多游戏厂商愿意接受E.S.R.B.的规范，在他们的产品上加上明显的分级标识，而不是以前所用的条形码。这样一来家长在选择时能够一目了然。

根据FTC今年所作的调查，有54%的家长开始相信有这种标识比较好，但在1999年时只有20%的家长认为这些标识是有用的。在短短的一年内发生了这种明显的变化，对我们的努力有着极大的鼓舞。

市场调查表明，限制级游戏的主要或次要消费者是12至17岁的青少年。其实这是很容易就能防止的事情，但是我们却没有做到的。我在此向各位保证，今后将不会再发生这样的事情。

无论如何，我也看了FTC关于市场的分析报告，我真的觉得这些预测和评论是建立在不正确的假设上。举例来说，关于游戏杂志平面广告的分析就是一例。我发现，很难避开为何在17岁左右青少年占一半读者的游戏杂志上，会充斥成人游戏的广告；我想我很难在忽略广告媒体影响的情况下，只讨论游戏对青少年的影响。

我用电视广告来说明。简单来说，这些广告的影响力更大，像是Simpsons、X-Files、Bay watch【注2】等等；而且我可以针对相关的报告，强烈指出17岁左右的青少年是主要的对象。不幸的是，这部分问题在FTC的报告中是被忽略的。

举例来说，根据对电视节目的收视率调查，许多成人节目有20%以上的青少年在收看。而这些经过科学调查而来的数据，真正反映了社会的不正常现象，但是在FTC的报告中却是讳莫如深。电视节目影响范围之广，是主流影响媒体，而或多或少会吸引比节目对象年纪较轻或是年纪较大的观众。

每个公司所制造的产品通常不只影响它的目标对象，同时也会影响到其他的人们，如何把信息过滤给单一的对象，这就是困难之处。

如前所述，我也希望让各位知道，我们也在反省孩童对于接受的信息并不像大人有过滤的能力。因为了解这种情况，所以SEGA和I.D.S.A.都乐于和一些不断发展成人题材的零售商或是游戏公司结束合作。

近来有报导指出，SEGA、I.D.S.A.、E.S.R.B.和零售商一起合作，形成非常紧密而有条理的游戏分级制度。这样的报导让我感到困惑，因为它忽略了世嘉所做的努力，取而代之是E.S.R.B.所制定的总体性游戏分级制度。这样的概括性分级制度，会使SEGA这种具有强烈社会责任感的公司陷入被孤立的境地。

撇开我在SEGA的身份，身为三个年轻孩子的父亲，我对于政府官员指责青少年暴力事件全部都是由游戏引起的指责感到愤怒。任何一个有责任感的家长都知道孩子的成长有许许多多的因素在产生影响。而当政府花许多时间来建立单一个案，来取代人们对其他大部分青少年现状的印象时，更没有时间去解决真正的问题。

【注2】《辛普森》、《X档案》、《海滩救生队》，均为美国限制级电视剧。

一个女孩眼中的暴力游戏

文/eGames（摘自电玩帝国）

那段日子，是灰色的。生命中好似没有了色彩，整个人直直地跌进了谷底。考试考得一塌糊涂，就职的公司挣扎在倒闭的边缘，感情象一团乱乱的麻，把我网在中央欲罢不能，我的生活出现了从未有过的低调……

辞职后的第三天，我来到了这个PC游戏的世界中，这个我曾不屑一顾的“前卫人”的世界。起初，想的只是在这个时代还未老去之前，匆匆抓住他的衣角。

至于为什么会第一眼就迷上那最不该被女孩子选中的游戏，我也说不清，牵强可以归结于那时的心情。其实，在接触它之前，我一向不喜欢刀枪和血腥这些东西，只是见了那醉汉般的怪物摇晃着向你走来，心里便说不出的烦躁与厌倦，于是乎，暂且放下女孩子的矜持，欲除之而后快，一枪！两枪！在没有感情的屏幕后面，那抱着血淋淋身体的怪物兀自不肯倒下，一步步向你逼近，心中不禁由恐惧转为愤怒，“打你，魔鬼！打死你！”端着枪恨恨地把它们打得血肉模糊，“打死你，魔鬼！打你个稀烂！”望着那逼真的画面，栏杆上，石地上鲜红鲜红的血浆，一丝复仇的感觉油然而生。压一压乱跳的心，等待着后面敌人的忽然出现，那是怎样的一种心情，那是怎样的一种等待，怎样的兴奋呀。我想这种激动的心情，是不是就是所谓的“杀红了眼”呢？

魔鬼呼啸着从角落里骤然扑出，我眼睛眨也不眨举枪还以迎头痛击。听着它凄厉地呼叫着倒下，我感觉自己仿佛真是个拯救世界的女英雄，没有施瓦辛格强壮的体魄，没有007现代化的武器，可我同样击碎了这昏黑的社会。

这就是一个女孩小小的满足与小小的成就感，每次我都自信地认为，如果我是故事中的主人翁，我会撑得长些再长些，甚至仿佛现在地球就被恶魔占领，要我和朋友结伙去拯救。

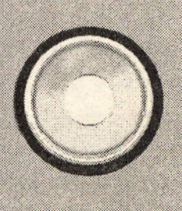
虽然我已经记不起那一款游戏的名称，但那就是我第一次接触暴力为主题的游戏。再后来，暴力射击的游戏也逐渐多了起来，《DOOM》、《半条命》、《雷神之锤》，直至最近的《命运战士》，似乎很多人都在细化游戏更为暴力的细节，并为此而津津乐道。在《命运战士》中，我甚至可以使用我的武器击中敌人的身体部位，让他们在慢慢地在痛苦折磨中死去。我说不出敌人身体的某几个部位分别被枪击中，然后倒下那一瞬间我的感觉，也许这就是真实社会中人性中一种渴望暴力与征服本性的体现吧。

一场场战争，一场场暴力，电脑的虚拟世界中，永无止境的喧嚣，好似一场场生与死的轮回……

那一日，我忽然悟出了什么。从游戏的电脑世界中走出来，阳光依然灿烂，战争结束后的我依然平静如初，没有人看得出我刚从一场暴力的血腥中走出来。在拥挤的人群中，阳光慷慨地洒在我的脸上，我发现：离开那个暴力游戏世界的我，在阳光下一瞬间显得很美……

大话西游之星际争霸：“曾经有一个资源丰富的矿区摆在我面前，我没有去抢，等我没钱造兵的时候才后悔莫及，星际时最痛苦的事莫过于此。（见下页）

盗版盘成品质量直逼正版盘？！
盗版生产线引入国外先进技术



我在上海金像光盘厂工作，也就是做光盘的。当然，是正版的，我主要从事复制工作，母盘安装，光盘参数检测，干了两年，多少算对光盘有所知。相信你也知道，光盘是从注塑→镀铝（铜）→涂保护膜→紫外线固化→印刷成品的，我国的盗版生产线大多集中在南方，我没有去参观过。可即便没去过屠宰场，也有幸吃过猪肉。不论是正版也好，盗版也好，机器总还是一样的，多为荷兰的TOOLEX或德国的SINGULUS，由这些公司的技术人员负责安装调试和人员的培训工作，所以从“硬件”和“软件”上盗版线并不太差。前几年盗版线为了利润最大化，拼命降低成本。使用劣质原料，回收的聚碳酸酯（PC料）；镀铝尽量薄，印刷尽量简单（省油墨）；以次片充好片等，造成质量低劣。可近两年，随着改革开放力度加大，严厉打击盗版，罚没盗版生产线以十条计（很厉害啦！我公司仅有1台两头TOOIEX，1条Singulus CD生产线，1台DVD/CD兼容机，每24小时产量即有5.6万片），余下侥幸存活的盗版线应该很少了吧（相对而言）？这两年D碟质量却也好了很多，大概是少而优吧！我曾用瑞典引进的CD CATS检测机对D碟进行检测。简单谈一下CD CATS，为了掌握光盘质量——肉眼看上去没问题的光盘可能存在误码或光学轨道与几何中心有偏差或类似的问题——就必须借助于它，在校正的情况下，结果是权威的，符合（?）皮书标准的。你笑了，因为D碟的检测报告接近标准，主要参数如反射率，块误码率，不可纠正误码，双折射，水平参数径向参数，翘曲等……你知道，我也很惊讶！要知道，即使是正版，在到消费者手中，或由于保养不当，或由于成品到出厂工序繁复，参数也不可能和刚压出来的成品一样。所以我说这两年D碟质量也还过得去并不是毫无根据，凭空捏造的，只要稍微注意一下光盘的物理特征，就能验证这一点。

编者：盗版盘质量提高，决不是好现象。在我国即将加入世贸组织的前夕，知识产权问题更加敏感，因而盗版问题为害不浅。远的不说，对于电子游戏在我国今后的普及就会产生巨大的负面影响。就像利用高科技装备的走私活动一样，盗版越是引入国外的先进技术，越是加速走向末日。此文倒是有关我国盗版活动受到发达国家厂商暗地支持的一个例证。

如果再选这个地图，再来一次。我会对这片矿说三个字：我要占！如果非要在每块水晶和气井上加一个界限，我希望是……”——魔法人006（摘自SINA游民部落）

游戏中体现出的人性阴暗面之一
——人性、人格和人权意识的缺乏

（摘自电视游戏网站“TVGAMEFANS CLUB”）

我也不知道为什么会想到写这样一篇文章。不过，目前TVgame业最发达的国家是日本，而日本人在做游戏的时候，会不知不觉的把自己的世界观融入其中，这也是很正常的事情。但是令人担忧的是日本民族性中的不好的一面也被带入了游戏之中，这无论对游戏界还是整个世界的下一代都会有负面的影响。游戏作为新兴的娱乐形式，新兴的文化艺术形式，在玩者玩的时候，会自然而然的被其所内涵的的理念所影响，特别是小孩子，吸收力和感受力都特别强，同时又缺乏应有的是非观念，所以特别容易受外界因素的影响。也正因此，游戏中的内容应该力求把真、善、美的东西交给孩子们。但是事实上，现在的很多游戏内容让人非常担忧。而且，并非色情和暴力那么简单。在英国的克隆羊多利成功成长以后，世界上很多国家都对克隆技术对人性、人格和人权所产生的影响感到担忧，就此决定用法律手段来对其进行约束。日本也是其中之一。但是就日本历来的行事作风来看，他的承诺几乎是最让人不信任的。因为，日本民族历来就是一个人性、人格和人权意识较为淡薄的民族。从武士道精神到神风敢死队，从细菌部队到南京大屠杀，从泡沫经济中的超高工作压力到世界顶尖水平的SM。现在，游戏中也隐隐约约的体现了出来。这真的无法不让人担忧。

玩游戏的人中，是以年轻人为主的。现在的游戏中，对关于人体改造等内容似乎非常的热衷，其中以日本人为最。连想象力超丰富，怪事频出的美国人也没有日本人对人体改造有如此大的兴趣。《生化危机》系列、《最终幻想7》、《寄生前夜》系列等都是其中的名作。不出名的游戏、漫画和动画作品又何其多呀。而且，这些名作之中，对人体改造等内容的态度也非常的松，《生化危机》中真正要批判的是生化武器，并非对人性、人格和人权的不尊重；《最终幻想7》中着重强调的是一连串的误会和萨菲罗斯对主角的玩弄……这样下去，真的不知道要发展到什么程度了。

——也许那些人体改造的主题的确令人反感吧，但我觉得那只是制作者在创造能赢得观众的卖点而已。美国人就没有这种东西了吗？象电影《科学怪人》，《透明人》，还有许多的鬼片，成人限制级的电视节目、游戏节目等等……

文/碧的浪

——看了叶展的文章吗?那篇文章就是说日本人向外国人表现出自己好的一面。比方说日本人认真的精神、不服输的精神。而中国人给别人所表现出的却是丑陋的一面，例如：《红高粱》、《大红灯笼高高挂》等等。我认为中国人因该看看自己，反思一下。让自己在国外人的心目中改变一下形象。

文/杨晓雷



GTO 史上最麻辣的教师

责编/SHADOW PHOENIX

如果说“口袋妖怪”(PocketMonster)是1999年最轰动的动画卡通的话,那1998及1999年最轰动的漫画,一定是“麻辣教师GTO”!当然其中不免有日剧《GTO》播出的功劳,特别是在中国日剧VCD漫天飞的趋势下……

这部漫画的崛起实在令人意想不到,当初日本漫画家藤泽亨因连载作品“湘南纯爱组”的结束而不知所措,索性以该主角人物鬼冢英吉为轴,画出其步入社会后的故事。起初作品于1996年开始连载时尚未引起太大的注意,但随着主角幽默爆笑的无厘头行径、贴近社会真相的故事发展,而渐渐受到青少年读者的认同。

当一向对社会动态嗅觉敏锐的日本娱乐圈开始对此作品产生兴趣时,单行本销售量已突破1千万册大关,而且“麻辣教师GTO”还荣获1998年第22届日本讲谈社漫画大赏,对日本漫画界造成惊人震撼。后来又因在日剧“沙滩男孩(Beach Boy)”中演活痞子角色、日本演艺圈四大天王之一的青春偶像反町隆史确定接演鬼冢一角,“麻辣教师GTO”的热潮再度全面蔓延日本社会。非但成为社会大众闲暇聊天的话题,连社论都有记者呼吁须像鬼冢改造教育界一样来进行政治改革;追星族开始将鬼冢英吉的形象套进偶像明星的模子;莘莘学子开始期待能幸运遇见鬼冢英吉这般为学生两肋插刀的超级教师;女性上班族开始幻想恋爱对象须像反町隆史面孔、鬼冢英吉性格的综合体;鬼冢英吉那种真实坦白内心实际需求的性格开始成为社会大众认同的标准。而这股热潮

也逐渐漫烧到了中国。

漫画方面，更是在日本目前相对不太景气的市场上独树一帜，卖得相当不错。而引进"麻辣教师GTO"日剧影集的凤凰卫视也尝尽甜头。为刺激该台的收视率，不惜破坏电视台间默契、重金买下日本富士电视台数部青春偶像日剧，其中最大的目标就是这部作品。收视率高达1.1～1.5，已是高收视率有线频道节目收视率之最。同时段的剧集收视率差异十分悬殊，而唯一可合理解释此怪异现象的原因，只能归功于"麻辣教师GTO"剧情的引人入胜。

原本只有漫画读者认识的鬼冢英吉，随着电视剧的上映，"GTO"的缩写成为流行的字汇、谁不知道谁落伍的标准。日本演艺圈果然也极尽可能压榨"GTO"的价值，非但欲罢不能、遵循轰动剧集不成文规定而推出"GTO麻辣教师"特别版日剧，1999年夏天推出电视卡通版，还于世纪末推出了"GTO麻辣教师"电影版（已有小说版"颠覆北海道"发行），除了网络电视版主要演员，还请来重量级美女明星藤原纪香



反町隆史和藤原纪香。

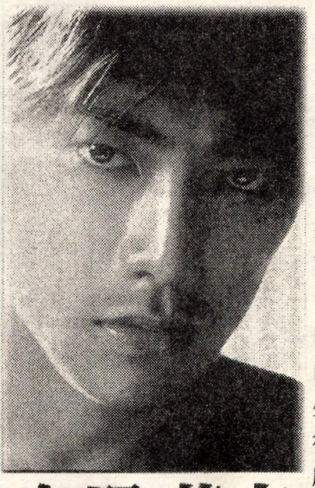
演出女记者之对手戏（因之前藤原纪香主演日剧"Naomi"中三个问题女教师之一，个性率性而为、曾遭30多所学校请求转调的记录），这部打破日本影史卖座记录的电影又一次展现了"GTO"的惊天魅力；而1999年漫画单行本在日本销售量突破2千万本之际，"麻辣教师GTO"漫画英文版也于8月在美国隆重上市，"GTO"热潮将风光延续到美洲大陆。

暂且不论鬼冢英吉的烂英文能否赢得美国市场，我们先来看看"GTO"到底是什么样内

G reat T eacher O nizuka 鬼冢

容的作品，竟能引起读者及观众如此惊人的回响？鬼冢英吉又是何方神圣，如此神通广大呢？

“麻辣教师 GTO”书名的由来，其实是从“Great Teacher Onizuka 伟大教师鬼冢”缩写而成。故事描述前湘南地区飞车暴走族首领鬼冢英吉，自五流大学毕业后（鬼冢在漫画中的自白）到东京谋求发展，在一连串求职活动失败后，意外发现“援助交际”的高中少女竟有一位中年秃头的教师男友，顿然醒悟教师身分才有机会交得高中生女朋友的机会，于是在此不纯动机的驱使下（千万不要学哦！），鬼冢立下成为全日本最伟大教师的雄心壮志。



鬼塚 英吉
EIKICHI ONIZUKA

乍看之下，这样的故事其实在目前的日本漫画界已是常见剧情，尤其是现今日本社会普遍认为，世风日下的教师已难具有旧时剧集武田铁矢饰演“金八老师”的完美教师形象，而早已在各类学校剧漫画中阐述老师也会犯错的真实情节，但是“GTO”引起读者回响却非仅限于鬼冢惊世骇俗的行径，而是角色的塑造及内心深层剖析，能激发各年龄层读者内心深处的共鸣。

以行为夸张的教师为主题的作品很多，但能像“GTO”般造成风潮的却寥寥可数，原因在于“GTO”中的角色较贴近人心，也较具人性。首先在问题班级的设定就是一种创意。以往作品中出现的问题学生，不是顶多耍耍恶作剧的善良学生角色，就是凶神恶煞的不良少年，但“GTO”却切合社会真实面的创造出吉祥寺学院国中部 3 年 4 班的“天使面孔的恶魔学生”。这群学生行径介于恶作剧于为恶之间的过渡地带，是非价值观也在模糊地带边缘，或许因为大人权威世界的压迫，或许是曾对现实丑陋的大人世界失望过，他们的行为虽未超越旧制度所能容忍的恶行限度，但在大人普遍苟且偏安的心理下，已成为被放逐的一群。而依循问题班级的设定后，“GTO”中还提出其他漫画少见的问题老师心理剖析。

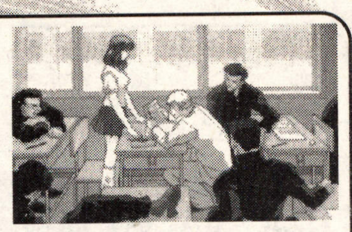


G reat T eacher O nizuka

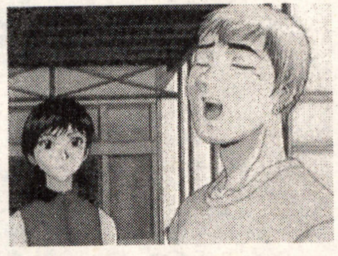
鬼冢

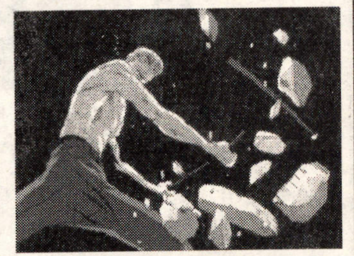
漫画里很明显将人物世代一分为二，也如早期英雄影片那样一分人性为善恶两极端，大人全化为污秽丑陋的罪恶化身(如好色恶心的体育老师、偷窥成癖的英文老师、逢迎拍马且心理障碍的东大精英、甚至认为在电车上进行性侵害是理所当然、道貌岸然的训导主任),少年学生全归为拒邪抗恶的纯真良善，即使学生的偏差行为（如以欺负老师为乐），也在作者偏袒心态的合理化之下，变成对抗丑陋大人世界的反扑（如学生曾被老师背叛过而产生的反抗心理）。或者是这些思想半熟不熟的学生敏感地抗拒教师的好意接近，反而因感觉存在受到威胁，进而对教师产生报复或恫吓的行为(如单行本第9集中冬月老师跷课的故事，更点出教师遭逢的学生情绪反弹问题、及内心承受外界施予压力，堪称教师漫画的经典)。于是在现实生活中极容易就被大人所局限的青少年读者，在心有同感的感触下,迅速的接受漫画的内容，并进而认同拥有大人躯体、却保有少年纯（蠢?）真的麻辣教师鬼冢。

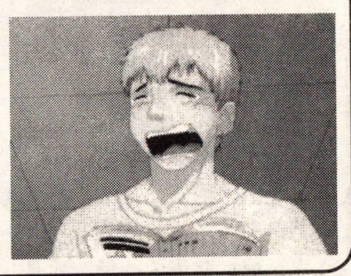
鬼冢的行径与问题学生的心情，虽然在现实世界中读者未必都能亲身经历，但那些疯狂的念头，却也曾经在你我学生时代的心头一闪而过，代表











鬼 三栖人

这些很难发生却非不可能发生的事情，读者的心中是如此渴望它的发生。即使是非少年学子的读者，见到鬼冢反抗社会禁锢的洒脱行为，印证自我对社会不满的亲身体验，也很容易的将心情投射到书中角色之中，心情获得

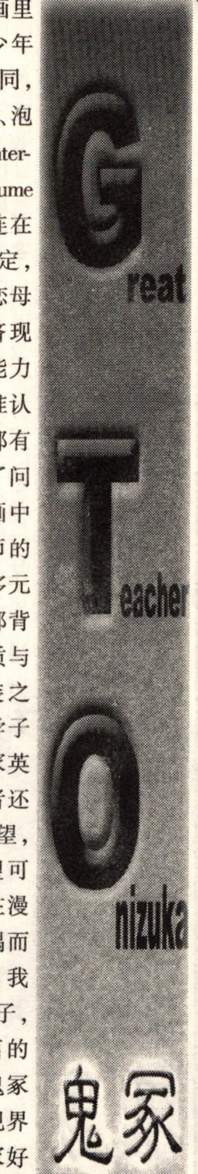








短暂的逃避与发泄。而漫画里的物质设定一再出现青少年事物来争取少年读者的认同，如手机、大头贴、占卜算命、泡泡袜、电玩及风云软件、Internet、Cosplay(角色扮演 Costume play，简称 Cosplay）等等；连在青少年学生心理层面的设定，如常见的家庭不和问题、恋母情结、同侪的集众与排挤现象、校园暴力事件、自感能力不足的自卑、不被社会标准认同的挫折等等心情反应，都有极深刻的生活化描写；除了问题学生的心理解析外，漫画中还详实记载各类问题老师的心理状态，点出现今复杂多元的校园问题，施与受双方都背负着相当的责任。而在物质与心理层面的同理心情包装之后，“GTO”漫画不只说出学子的心声，借由麻辣教师鬼冢英吉的英勇行为，青少年读者还看到他们心中的期待与希望，期待能被大人理解的希望可以早日实现。不过藤泽亨在漫画中也不全然讨好读者，偶而也可以见到他极欲超越自我的突破，其中最明显的例子，就是单行本第 8 册第 1 篇的故事。全篇故事让观众以鬼冢无出场、无对白的第一人视界来进行，仅留视界所见鬼冢好友牙岛警察口白独力演出的实验性风格，令人不禁对作者勇于尝试开发新技巧的大胆



G
reat
T
eacher
O
nizuka

鬼冢

而鼓掌，也证明作者不以创作出一部畅销作品而沾沾自喜，而更希望能开创出另类风格的作品，再将漫画水准提升至更高的层次。

其实，“GTO”是一本十足复古风味的漫画。漫画家藤泽亨曾经历过日本动漫画业最辉煌的80年代，也深受当时知名漫画家风格的影响。于是他反复在“GTO”漫画中引用许多著名经典漫画作品的内容。如鬼冢搬家至学校时出现在车上的超人玩偶及唱的卡通主题曲（仿袭石森章太郎旧作“假面骑士V3”）、在游戏厅玩格斗游戏中出现的拳手角色（仿袭千叶彻弥的“小拳王”系列作品中的主角矢吹丈及力石彻）、鬼冢双手套进保龄球号称“小叮当”（仿袭藤子不二雄旧作）、在胸口画出北斗七星自号“健四郎”（仿袭武论尊“北斗之拳”旧作）、大妈妹野村朋子参加明星选拔会的角色扮演装扮（Cosplay，仿袭永井豪“Cutty Honey”旧作）、鬼冢上课时也Cosplay过“恶魔人”（仿习永井豪旧作）及身体左半边为人体解剖模型的人造人（仿袭石森章太郎旧作“人造人间”）、准备征罚天才少女神崎丽美的高中女学生号称“黑色三连星”、冲绳毕业之旅神崎丽美的房间号码为“0080”及同房学生所谓“高达算命学”（仿袭日本经典动画“高达）、女学生相泽雅被困饭店时变态者的装扮（仿袭日本英雄特摄“超人战队”系列作品）等等例子不胜枚举，连对白中的比喻都常出现日本老牌明星演出早期电影的角色，或者角色时常哼唱老歌的歌词。这种频频向旧时作品致意的内容真的能带给老漫画迷极大的恶作剧乐趣，及丝丝的怀古之情，进而加深对此作品的认同感，而未识破这些趣味的漫画读者在欣赏这些爆笑场面时也能自得其乐，融入作品的趣味剧情之中，“GTO”

很自然、也很技巧的吸引了非常广泛的读者群。

除了笑点复古之外，“GTO”的故事主干也是描述旧世代在现今社会的难适应症状。主角鬼冢，一个过时暴走族（崇尚旧时帮派的仁义观念）在现今复杂的校园环境中，非但不见容于旧式的教育体制，连与新新人类建立的组织逻辑都呈现极大落差。当书中一再给予鬼冢难关之际，这个与现今社会环境格格不入的夹心饼，都要一再坚持自我的心态与价值观，然后向旧制度或新思潮抗争，深刻点出世代间磨擦矛盾的激烈冲突。虽然鬼冢坚守旧时操守的信念常常令他犹豫不决（尤其是面对艳福之际），甚至涉入险境，但在作者戏剧性给予乐观情节安排，鬼冢以旧时代的执念克服新时代发生难解的校园危机，显露出作者对旧价值观的肯定，及对新世代的希望期许。

而鬼冢不学无术的教学方式却能引起学生的认同，更呈现出现代人（学生）空虚寂寞的心灵，期待着旧世代更多的真诚与耐心来化解世代隔阂。这些学生在课业上都远较鬼冢更为优秀（班上甚至还有两个超级天才学生呢），鬼冢在“传道”、“授业”上就不必误人子弟了，但鬼冢在“解惑”及“适应社会”这两件教师天职的努力，或许可以提供现代教师另类的新启发。

在电视版中的鬼冢虽然因电视的影响层面过大，所以删去漫画中许多“不良”习惯而显得不够搞笑，但在电视剧煽情的剧情铺陈下，电视上的鬼冢显得英气勃勃，反倒接近金八老师的后继者。而且电视版结尾安排那些性格偏差的教师（新生代眼中邪恶的中年人）都在最终篇被感化、而恢复成当初刚为人师的热血教师，这当然也是电视剧不能免俗的八股安排。但是原本在漫画中超越现实过多的鬼冢英吉却因此在电视版中更接近真人，而反町隆史反而创出反町版独特的“GTO”，走出与漫画版“GTO”不同人格的生命体，也是令人激赏的闪亮迷人。

“GTO”漫画所创造的全面性热潮，已非单单漫画书所影响的层面而已，更重要的，它将社会曾经存在的现象，以漫画的方式、轻松的记录下来。



东京电玩展的历史与现状



每年“春”和“秋”举办的“东京电玩展（TOKYO GAME SHOW）”，自1996年8月举办以来，至今已经举办九届了。每届都因为各厂商展示令人瞩目的新作而引来种种话题。但还从未有过像本届展会这样，开幕前情况就有所变化，好几家游戏制造厂商不参与展出，其中包括街机电玩业龙头“SEGA”。作为整个展会活动的重点，占所有展出作品中半数以上的就是PS和PS2主机的开发中游戏。

东京电玩展的历史回顾

这项展会的起点是在1996年8月。在第1届展会中，参展厂商共87家、总来场人数共109,649人。因为这时正值PS主机上的超杀手软件“最终幻想Ⅶ”发售前夕，第一次就出现热烈场面。在隔年春天所举办的第2届中，参展厂商共104家、总来场者人数激增至121,172人。可以说由于“最终幻想Ⅶ”抓住了游离玩家的心，致使PS主机大热卖所引发的吧？（笑）

以后从第3届起，CESA为了扩大会场规模，将展览会场从原来的“东京ビックサイト”移至现在的“幕张メッセ”。展出厂商数共104家、总来场人数达140,630人，持稳步增长的趋势。但是，从第4届开始风向有点改变，展出厂商数减少至93家，但入场人数仍持续上升。之后一直到第7届都是展出厂商数持续下降，而入场人数却持续增加。这算是显示游戏玩家的范围扩大，以及游戏厂商正淘汰的结果吧？

然而，上届TGS（春季展）入场人数第一次减少，入场人数首次减少至131，780人。这或许是受到PS2发售后，其对应游戏的推出缓慢所致吧？

本届展会的新变化

“2000秋季东京电玩展”于9月22日,在千叶县(海滨幕张メッセ)举办。现场气氛热烈,盛况空前!!

这次秋季展仍有不安的因素存在。那就是主机大厂，也是大型电玩龙头的SEGA以及游戏大厂SQUARE的“不参与展出活动”。

SEGA利用Dreamcast主机的“网络”功能在网络上举办独自的电玩展。而SQUARE不参与展出的理由则是“没有可展出的游戏，因此展出了也没用……”。一直都是以“团结一致”的信念将活动办起来的TGS,随着网络时代的来临,各游戏厂商的想法与CESA的方针是否产生分歧了?

明年春天PS2也将会对应网络功能,也就是说“PS2也能利用网络来进行新作宣传”。正如SEGA所想的，如果以“成本”来考量的话利用网络来办活动既省事、省钱又实惠。因此,未来在网络上的活动必定会逐渐增加。然而，只要人类本能地寻求交流,TGS等活动的职能就没有结束的一天。

本届展会的游戏类型分析

本届展会的游戏类型排名第一的动作类游戏(ACT),比春季展时增加了4.9%;第二名模拟类游戏(SLG)增加了5.6%；第三名是春季展的头名角色扮演类游戏（RPG)，比当时降低了2%。值得注意的是随着软件开发技术的成熟和新一代主机的登场，游戏类型趋向“类型复合化”,新的游戏类型不断涌现,使游戏市场走向“多元化”。

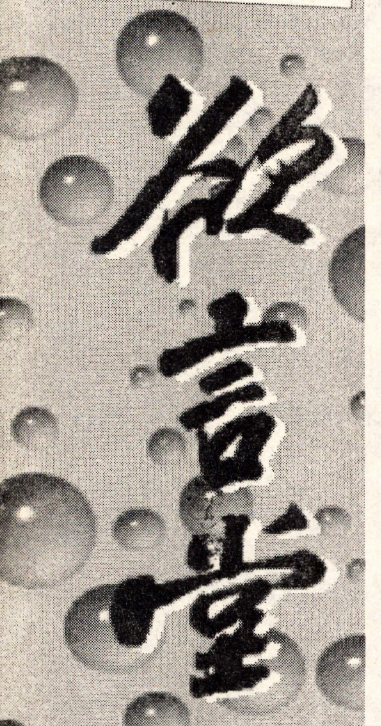
东京电玩展也到了过渡期!?

说起来电玩活动在海外也有“美国E3”和“欧洲的ECTS”享有盛名,而这些基本上是厂商业者们的贸易展，和以一般玩家为对象的TGS可说是方向不同吧?

自上届展会以来，参与TGS展出的厂商持续减少，甚至在这次的TGS，如前面提过的SEGA和SQUARE等大厂相继不参与展出。一想到这儿便会给人“TGS也到了过渡期”的印象。

展会日期	厂商数	展台数	入场人数	作品数
1996夏季	87	900	109649	365
1997春季	104	1199	121172	459
1997秋季	104	1320	140630	492
1998春季	93	1367	147193	442
1998秋季	92	1481	156445	354
1999春季	82	1530	163448	378
1999秋季	73	1486	163866	450
2000春季	66	1263	131708	203
2000秋季	63	1066	137400	400

读者来信



《欲言堂》已经推出第三期了，总的感觉是来信所谈问题的面不够宽，好像有什么东西限制了大家的思绪。这样就与我们开办本栏目的初衷有些出入。经常有读者来信抱怨《闯关族的家》页面少，内容单调，几乎就是《电软》诉苦会。那么为何不到《欲言堂》来聊聊？这里话题不限，只要是玩家想说的，与游戏有关的，都好。

见识家用机

索尼新主机"PS2"则通过品牌形象，技术特点，经销网络等方面实现了标新立异的战略优势，使其成为在产业中赢得超常收益的可行战略。PS的成功更是为PS2塑造了一个不可动摇的王者形象，在GAME迷心中建立了类似美国人对可口可乐的忠诚。利用客户对品牌的忠诚以及由此产生对价格的敏感性下降，使PS2得以避开竞争，从而轻松地超越DC。

X—BOX虽在硬件性能上超过了PS2，但毕竟是第一次进入家用主机业，比起来，X—BOX在很多方面还有逊色得多，从X—BOX上的动作来看，现有PC游戏软件商可以还通过转型直接跨入家用游戏的开发上。有些媒体认为X—BOX会使PC GAME寿命终结。其实正好相反，PC的软件商会通过X—BOX参与到家用游戏机的竞争中来。既然有PC软件加入，那全球如此庞大的软件队伍绝不是一两个主机能够消化得掉的。微软这种极为简单的软件开发环境，甚至个人都可在PC上制作游戏就是想打破软件商决定一切的体制（希望这个企图成功）。只要微软的"大厦"还在，X—BOX就有强大的后援力量，就是败也不会象"SS"那样败得干净利落！

DC现在的状况并不表示它败局已定。（不过老大是做不成了）既然世嘉和微软有了合作关系，那么只要X—BOX可以活下来，DC也有机会。同样的架构，DC当然同以移植X—BOX的游戏，更何况



《两人的仇恨》　宿州　周栋

世嘉以后的主力会放在软件上。

DC另一个存活方式是靠网络，不论世嘉是把网络作为DC的一个卖点还是一条退路，可以肯定，网络功能是世嘉早已计划好的，充足的准备加上早走两步，网络上DC比PS2要有优势，一旦得到微软的鼎力支持，DC在网上的推行会更加顺利。这么说吧，X—BOX、PC GAME和互联网的发展，DC也会跟着发展。

湖北荆门　凤雏

游戏主机的种类非常多，如FC、SFC、MD、SS、DC、PS、PS Ⅱ、GB、WS……，很难想象21世纪还会有多少新主机推出。有新必然会弃旧，随着新一代主机的诞生，“老一辈”们便被无情的淘汰，这是发展的规律。发展的过程是竞争，优胜劣汰是准则，谁也不能违背它。正是由于这种竞争，才形成了目前世嘉、索尼、任天堂三足鼎立的局面。加之微软又横空杀出X—BOX，打破了三足鼎立的局面，大有一统游戏业之意，使得竞争愈演愈烈。到底谁是强者，头把交椅归谁呢？

从各主机的性能参数看，X—BOX是最强的(从公布的数字看)。那么微软会一统大业吗？现在下结论未免早了些，喝杯茶，看完下面的文章再说吧。

1.DC VS PS

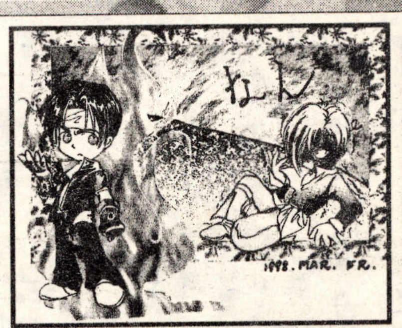
世嘉和索尼是第二次交锋了，第一次以SS败北而告终。为了抢夺市场，世嘉推出了新一代主机DC。紧接着索尼以PS2回之。从主机销量上看，DC在日本卖了一年半还不足150万台，在欧美地区也不过400多万台，而PS2在不到半年的时间出货量已达200万台(不包括非日本地区)，世嘉又输了。并不是DC性能不如PS2，而是其忽略了软件的开发。自DC发售以来，大作少得可怜，而世嘉力推的“莎木”表现也不是很好，软件的缺乏，直接影响了DC的销量。反观PS2，从发售到现在，已有300多款游戏正在锐意制作中，其中优秀的软件很多。再加上PS2能看DVD，价格比DVD便宜，许多家庭买了PS2，但这样的情况也不多（大概30%），很大一部分PS2的购买者还是游戏爱好者(包括原来支持世嘉的部分玩家)。就是因为索尼注重软件上的开发，所以又一次击败了DC。

2.微软的X—BOX来势汹汹

我的游戏情结

吾乃一名街机仔，玩KOF系列多年，但求一胜而不可得，甚至败于一乳臭未干的毛头小子！吾欲哭无泪。何哉？原因已找到——『1P综合症』即只能面右而战。在用八神时，1P是龙，2P是虫，鬼燃烧与屑风的成功率只有10%！

湖北鄂州　独孤求胜



《Q版京&庵》　上海　费晓琳

世嘉走了，没想到微软半路杀出个X—BOX，无论是性能，价格都优于PS2，索尼又有麻烦了。微软的X—BOX主要对应电脑游戏，大部分游戏是从电脑上移植过来的，对爱好电脑游戏的玩家是一个好消息。但是否能得到众玩家的肯定呢？现在还不得而知。只是微软要想与索尼一争高下，要做的还有许多，许多……

3.破釜沉舟——任天堂竭力一搏

世嘉虽然败了，但索尼的劲敌还有任天堂。而且看来任天堂一持凶多吉少，至少不能凭一款马里奥来打天下。如果想与索尼一搏，也应该开发一款与FF系列水平相当的软件（其实也有，如勇者斗恶龙系列），只有这样才有本钱去一搏，祝愿任天堂一路走好。

山西岢岚　晓磊

舆论、商家及盗版

如今PS—索尼公司的宠儿，在几年之间就席卷了整个世界，全球一亿部的销量使其他公司难以望其项背。然而在中国，直读、盗版软件、水货、假货撑起了一个看似繁荣而实际上极其脆弱的中国电玩市场，中国游戏产业的天空中阴云密布，中国的游戏产业早已深陷泥潭而难以自拔。

当众多的玩友骄傲的看着自己上百张的盗版软件时，你们可曾想过：就是咱们把中国的游戏产业白白的送给了盗版商，咱们就是盗版的帮凶。从一定意义上讲是咱们加速了中国游戏产业的灭亡。中国盗版商的猖獗和中国玩家法律意识，知识产权意识的淡薄在中国游戏产业和世界游戏产业之间划下了一条无法逾越的鸿沟，就是这条鸿让国外的游戏软件厂商望而却步。他们害怕自己在中国盗版业的冲击下血本无归，害怕在中国不健一的软件市场中折戟沉沙。



《露露姐妹》　北京　火影

我的游戏情结

一提游戏就是一肚子的苦水。我有百余张PS碟（当然都是D版），皆是精品大作，如FFⅦ、Ⅷ，寄生Ⅰ、Ⅱ，生化、恐龙危机、索利德圣剑、冒险北欧、龙骑士……可除了寂静岭、修道院之谜外，余者无不卡壳（我也是太笨了一点），真是又羞又恼，险些病倒。

吉林磐石　徐靖非

中国的盗版永远是咱们中国人心底的痛，是中国游戏产业同世界缩短差距的绊脚石。我们可以说盗版一日不除，中国游戏产业就永远没有出头之日，永远不可能进步和发展，我们也就永远没有机会看到印有 MADE INCHINA 的游戏软件的世界市场上大放异彩，这不仅仅是中国游戏的悲哀，同时也是世界游戏的悲哀。

我实在不想看到中国的游戏业遭受到如此严重的打击。

现在，中国的游戏产业是相当的稚嫩和脆弱的。我们现在还没有能力去开发自己的主机，也没有能力为 PS 等一系列主机开发高水平的软件，所以我们目前只能老老实实的用人家的。但是，我相信，只要中国能肃清盗版，中国的游戏产业就会有眉吐气的那一天。

北京海淀　唐迪



《侍魂》　南宁　凌龙

游戏杂志作为游戏文化传播的媒体，应责无旁贷地为中国游戏业与正版业做出贡献。想必这点，杂志都应认同吧？放眼中国千千万玩家都是杂志的拥护者。杂志所回报读者的不仅仅是业界新闻、新作介绍啦等等……杂志更应成为引导玩友认识游戏业的正规运作与对正版游戏的正确理解，把中国千万的读者引到正道上来。

河南南阳　年年

距DC 发售也不过一年半的时间，完美版的 DC 盗版碟就开始泛滥了。这也还真的应验了前 SEGA 社长入交昭一郎的那句话：“DC 在一年之

我的游戏情结

TECMO 这个厂商对游戏的品质要求一向很严，制作游戏的水准也很高，在 SS 上推出『DOA』后，得到了『SS 上的魂之利刃』的评语，无论该游戏的画面和音效及操作感都可以和 PS 游戏相比；而此次移植 PS，又把此游戏的品质带上了更高的层次。

画面的解析度很高，各角色的动作也十分自然流畅，连关节部位也看不出什么破绽；人物之间的平衡度得到了调整，不会有一人或几人绝对无敌的事发生，加上有光源和半透明效果，使光影的表现更加出色，人物有很强的实体感；细致的贴图使人不会感觉到角色们是用方块构成的。

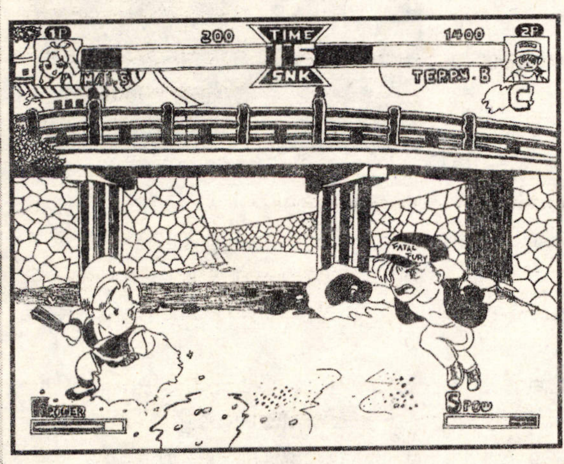
广西南宁　Chris

内不会出现盗版。”那一年之后呢，天晓得？我们都晓得！

中国本来就是发展中国家，可是游戏消耗量却远高于许多国家。这可是有据可证的，日本人玩一次大型机台均需100日元，而在中国的某些地方，只是屏幕小点的街机厅里，一元十二币也实在是少见多怪。日本玩家（包括非玩家，只要是有主机的人）的人均软件拥有量只有十多盘，但是在中国，一百实在不算什么。这都得归功于盗版，拿GB的《心跳回忆》来说吧，日本原装的售价约是人民币280元。

我还记得香港的《GAME PLAYERS》杂志曾有说过一句话，DC的软件虽然都是正版且价格不低，但因为其优异的游戏性，使得DC的软件销量十分不错（指在香港），即使是一些小品级的游戏也有其一定的销量。这样做对大多数人而言自然是好的，待到大家适应了这样一个正版的环境之后，游戏业将向着更健康的方向发展。

海南　刘赢征



《饿狼》　浙江永康　汪海

游戏观点

有必要把ACT、STG和其他类型游戏作一下对比：它们没有FTG那行云流水般的连贯性和一击必杀的气魄，没有AVG那恰到好处的紧张压迫感，也没有SLG那种精细的战略性，更没有RPG那壮丽如史诗一般的剧情和性格丰富的人物。和其它游

我的游戏情结

《欧亚快车杀人事件》震憾！对于这部游戏，本人最先感到惊奇是那4片的CD大套装。

没想这4片CD成了一块心病。开始欧亚之旅，上来是那些所谓日本年青偶像的『喳喳』争吵声和令人莫明的表情（主要是语言关，理解不了呀）。稀哩糊涂的开始控制剧情，发现并没有特别之处，不想一行日文：换碟！十几分钟！我都玩到什么了呀？一张CD便玩完了，苦笑……

接下来哪还有什么心情去打，但4CD的银子已花出去了。

北京　六面兽

戏比起来，ACT 和 STG 只能算是曾经风光一时的昔日黄花，其外表再美但也只能昙花一现，不久就会枯萎。它们之所以能在 FC、MD 时代风光一时，是因为那时候 RPG、SLG、FTG 还在发展阶段，羽翼未丰，而 ACT、STG 已达到成熟阶段。但到了次世纪，各种类型的游戏都发展得颇具规模了，这时再作对比，ACT 和 STG 的缺点暴露无疑，很轻易地被一击而溃。由此可见，ACT、STG 在 FC 和 MD 时的大红大紫是靠起步早，现在的配角才是它们真正的归宿。落后者只能挨打，它们的没落在情理之中。

山东济南　宋向云

所谓“迷”，词典中共有四种解释：①失去判断力。②使陶醉。③对某人或某事物产生特殊爱好而沉醉。④沉醉于某事物的人。

游戏迷：游戏使其陶醉过，便对游戏产生了特殊的爱好，并因此失去了某些判断能力，沉醉于游戏世界的人。

作为游戏迷，我们有多少不为人知的快乐和烦恼。有多少不被社会和家长理解的无奈。正因为如此，我们这些沉醉于游戏的人，才更应该相互勉力，相互沟通。别人无法分享的快乐，我们替你分享！别人无法理解，我们相互理解！在此我再感谢《电软》，是它给了我们交流的机会。

正如在解释游戏迷一词时提到的，由于过于沉醉于游戏，我们的确失去了一些正确的判断力。为了游戏，我们可以不顾父母一天的劳累，在他们想休息或看电视时却大玩特玩。可以为了去机厅而逃学……。如果你已这么做了，那么你便失去了游戏的真正意义！已走火人魔了！因为游戏是脱离现实的，可玩者却不能脱离现实。回头是岸哪！

北京通州　ANGEL

《真说·武士道列传》　河南信阳　吴娜

我的游戏情结

游戏是让人玩的，并不是许多人所说游戏玩你，不是吗？金手指就可以让你完完全全的去玩游戏，并节约大量时间和精神。一举两得，何乐又不为？

总之，游戏是让人们寻找乐趣的，不是让人们烦恼的。

夜已深，我也该开始工作了（PS，我为地下工作者）

湖北黄石　左恺

招聘编辑

《游戏批评》作为高品位的游戏文化丛书，
招收文字编辑 2 名。

- 熟悉电子游戏或电脑游戏，热爱编辑工作。
- 有一定文字功底。
- 熟悉计算机基本操作，具备软硬件相关知识。
- 年龄 20－30 岁，男女不限，大专以上学历。

有应聘者请将简历及联系办法
寄至北京 6129 信箱《游戏批评》编辑部招聘收，
电话(010)67184354。

征稿启示

- “游戏评论”：一个游戏软件同时有“商品”和“作品”两项功能，我们更关注游戏软件的“作品”方面。一个游戏软件不会因时间先后而影响其内在的价值，我们更关心其对游戏发展的历史作用和创新功能。因此“游戏评论”所评论的游戏不限机种，时间。文章字数限制在 800～1600 字。
- “欲言堂”，是沟通读者与编辑，读者之间的桥梁，是读者发表意见，欲吐心声的场所。来稿内容可包括：对业界的看法，对游戏的看法，对杂志看法，对游戏的体会，玩游戏的喜怒哀乐，恩怨情仇等。来信字数一般不超过 1000 字。

对《游戏批评》有什么看法、建议、批评，
欢迎来信告诉我们，有精彩文章，也欢迎您推荐给我们。

来信请寄：北京 6129 信箱《游戏批评》编辑部收 邮编：100061
联系电话：(010)67184354
电子信箱：E－MAIL：vgame@public.bta.net.cn

『游戏批评』编辑方针

批评的首要前提就是公正，
其次是宽阔而独特的视野。《游戏批评》愿用公正的态度，历史的眼光去评论游戏业和游戏软件，
它不会有地域种族文化的偏见，因为游戏是人类的天性，
是属于全世界的。

- 本书不刊登广告，与各游戏厂商保持适当的距离，不会无原则地"吹捧"某个游戏厂商和游戏软件。
- 一个游戏软件既是一件"商品"，又是一件"作品"，我们更应该站在"作品"的角度去评论它。
- 游戏批评不能仅以游戏推出的时间评判优劣，而应努力理解作者的创作意图和游戏所隐含的永久性的价值以及其在游戏发展史上的历史作用。
- 文章当中要避免恶意攻击和嘲讽，应从建设性的角度做出评论。
- 作者对于提出评论的游戏，就其自身价值应做到心中有数。
- 作者，编辑部对于所评论的游戏及读者负有直接责任。如与事实不符应对读者和相关单位做出道歉。

我们在工作中有些地方可能做的不够周到，
还请谅解。对于以上规定我们会努力做到最好。
为了游戏文化的健康发展，
《游戏批评》一定会加倍努力。

《游戏批评》编辑部

月刊《游戏批评》第一、第二辑 要目

第1辑 9月5日出版

大特辑:盗版,无药可治

大特辑:《最终幻想Ⅸ》游戏小说

新闻分析:鱼与熊掌之争　X－BOX事略
连载:前导游戏拓荒路
评论:十二部游戏大作的经典评论
评《FF9》的剧本构成(PS)
谈《东京魔人学院》的设定(PS)
本应无聊的《J联盟2000》(PS)
拳皇,真的走向黄泉路了吗
粗玩《乔乔大冒险》(PS)
从《SF Ⅲ 3RD》说开(DC)
体味足球精髓的《WE第四代》(PS)
评《法拉利355挑战》(DC)
小谈《莎木 一章～横须贺》(DC)
让我回到往昔(GB)
好玩的任天堂游戏
另类游戏:《UFO》(PS)
厂商: SQUARE的游戏王国
三栖人:动画片尾STAFF列表赏析
资料:2000年上半年100款最佳游戏
报刊文摘:索尼的世纪豪赌
网络文摘:美国玩家眼中的FF9

第2辑 10月5日出版

大特辑:美国、大陆、台湾

三地三人谈:四强争霸,谁主沉浮

游戏文学:格兰蒂亚Ⅱ
连载:前导游戏拓荒路
评论:十二部游戏大作的经典评论
二律背反的艺术,《格兰蒂亚Ⅱ》(DC)
买椟还珠说Soul Calibur(DC)
太空第五频道(DC)
今夜为你而舞Space Channel5(DC)
迷失方向的"影像GAME"(PS)
我喜欢足球,我喜欢WE2000(PS)
《樱大战》帝国华击团角色研究
金玉其外的FIFA2000(PS2)
要移植还是要游戏(PS)
STREET FIGHTER ALPHA(GBC)
电车GO2(GB)
另类游戏:《笨小孩》(PS)
恶趣味:AVG与惊悚类游戏
格斗游戏漫谈
新闻分析:世嘉拒展、意欲何为?
三栖人:POCKET MONSTER风潮
厂商介绍:用技术描绘艺术的GAME ARTS
报刊文摘:XBOX如何影响传统市场体制
网络游戏大势所趋(上)

每月5日出版
定价:6.50元

邮购注意
①《游戏批评》第一辑全部售完,请勿邮购。
②《游戏批评》第二辑少量存货,接受邮购。
③邮购地址:北京6129信箱发行部
邮编100061　电话67152757

责任编辑：海鹰



ISBN 7-80506-867-4/G · 177

定价：6.50元